

RuutiExpon käyttäjäkokemuksen parannus Seppo-opetuspelillä

Teollisen muotoilun opinnäytetyö
KQ12S1TM
Metropolia Ammattikorkeakoulu

Merja Mähönen
22.11.2017



Kuva 1. (Private Wifi)

Tiivistelmä

Opinnäytetyössäni keskityn kehittämään RuutiExpo-nuortentapahtuman käyttäjäkokemusta ja suunnittelen, kuinka siellä käytettäisiin mahdollisimman monipuolisesti selainpohjaista Seppo-oppimispeliä. RuutiExpon tarkoitus on lisätä nuorten tietämystä tavoista, joilla he voivat elämässään vaikuttaa. Tapahtumassa vaikuttaminen on jaettu neljään teemaan: yhteiskunnalliseen, kulttuuriseen ja eettisillä valinnoilla vaikuttamiseen sekä siihen, miten he voivat omalla käytöksellään vaikuttaa muihin ihmisiin. RuutiExpossa on erilaisia toimijoita pitämässä toiminnallisia rasteja. Seppo-oppimispelin tarkoitus on lisätä aktiivisuutta rasteilla käymiseen ja saada kävijät keskustelemaan vaikuttamisesta.

Minun roolini tässä projektissa on auttaa Seppo-pelin pilotoinnissa tapahtumaa varten sekä kehittää tapoja hyödyntää peliä jatkossa. Tutkin pelin käyttökokemusta omilla havainnoillani sekä tekemällä käyttäjähaastattelun RuutiExpossa. Tulosten pohjalta etsin käyttäjäkokemuksesta ongelmakohtia ja teen konseptiehdotuksia, kuinka käyttäjäkokemusta voitaisiin parantaa.

Opinnäytetyöni lopputuloksena on kokoelma erilaisista konseptimuutoksista, joiden avulla nuortentapahtuman käyttäjäkokemusta voitaisiin kehittää.

Aihe
RuutiExpon
käyttäjäkokemuksen parannus
Seppo-opetuspelillä

Tekijä
Merja Mähönen

Sivumäärä
43

Vuosi
2017

Tutkinto
Muotoilija AMK
Koulutusohjelma
Muotoilun koulutusohjelma

Suuntautumisvaihtoehto
Teollinen muotoilu

Ohjaajat
Juha Ainoa, Lehtori,
Metropolia AMK
Ville-Matti Vilkkä, Lehtori,
Metropolia AMK

Avainsanat
Selainpohjainen oppimispeli
Käyttäjäkokemus
Käyttäjähaastattelu
Nuorisotapahtuma
Konseptimuutos

Abstract

In my thesis, I am focusing on developing the user experience at RuutiExpo- fair and planning on how to make the most of the Seppo- learning game. Seppo is an authoring tool for creating browser-based educational games. At RuutiExpo we are trying to increase knowledge about how young people can have an influence on their lives on different levels, for example in society, in their own life choices, how they interact with other people and with culture. There are a lot of stands at the RuutiExpo fair and we are trying to make it as easy and fun as possible to go through all the stands and to talk about the subject as much as possible.

My role in this project is to prototype how the game should be created and used at RuutiExpo and to concept new ways to use the game better in the future. After making the prototype together with the organizers, we are going to use it at the fair. I'm going to ask users opinions on how we did and collect that data. After the fair, i will make my own concepts of how to improve Seppo- the learning game and how to improve the way we used it.

The outcome of my thesis is a concept of how to improve user experience and where to focus on the next time when using a learning game for young adults/teen agers at a fair.

Title
User experience improvement
at RuutiExpo by Seppo larning
game

Author
Merja Mähönen

Number of pages
43

Year
2017

Degree
Bachelor of Culture and Arts

Degree Programme
Design

Specialization
Industrial Design

Instructors
Juha Ainoa, Lecturer,
Metropolia AMK
Ville-Matti Vilkkä, Lecturer,
Metropolia AMK

Keywords:
browser-based
educational game
User experience
concept change
user study
youth happening

Sisällysluettelo

Tiivistelmä.....	2
Abstract.....	3
Sisällysluettelo.....	4
Johdanto.....	5
Tehtävänanto ja tavoitteet.....	6
Opinnäytetyön rakenne.....	7
1.Käyttäjäkokemuksen taustat.....	8
Käyttäjät.....	9
Seppo-peli.....	10
Perehtyminen Seppo-peliin.....	12
Seppo-peli RuutiExpossa.....	13
Benchmarking.....	14
Haasteet tapahtumassa.....	17
2.Määrittäminen.....	19
Ideoita sisääntuloon.....	20
Seppo-pelin käyttäjäpolku RuutiExpossa.....	22
Pelikysymykset.....	24
Tehtävien sijoittelu.....	25
Käyttäjäkokemuksen kartoitus.....	26
3.Kehitys.....	27
Omat havainnot.....	28
Käyttäjähaastatteluiden tulokset.....	29
Seppo-pelin keräämät tulokset.....	30
Kehityskohteet.....	31
4.Konseptimuutokset.....	32
Pelaajien motivointi.....	33
Pelin muistaminen tapahtumassa.....	34
Pelinsisäinen kehitys.....	35
Seppo-ständi.....	37
Aihealueet RuutiExpossa.....	38
Yhteenveto.....	39
Lähteet.....	40
Kuvalähteet	41
Liiteluettelo.....	43

Johdanto

Opinnäytetyössäni teen konseptimuutoksia, joilla parannetaan messutapahtuman kävijän käyttäjäkokemusta ja syvennetään tapahtuman aihetta oppimispelin kautta. Tarkoitukseni on selvittää, kuinka oppimispeliä voitaisiin hyödyntää tapahtumassa parhaiten, ja kehittää tapahtuman käyttäjäkokemusta paremmaksi.

Toimeksiantajani on Helsingin nuorisosiainkeskuksen järjestämä nuorten vaikuttamiseen keskittyvä tapahtuma RuutiExpo. RuutiExpo järjestetään Helsingin kaupungintalolla, ja tapahtumaan odotetaan n. 2000 henkilöä, jotka ovat iältään 13 - 20-vuotiaita nuoria. Nuoret tulevat tapahtumaan koulun kautta, koulupäivänä. Tapahtumassa on noin 60 eri toimijoiden tekemää toiminnallista rastia, joilla he esittelevät toimintaansa nuorille. Tällaisia toimijoita ovat esimerkiksi Suomen partiolaiset, eri puolueiden nuorisjärjestöt ja nuorisosiainkeskuksen ryhmät ja taidemuseot. Vuoden 2016 RuutiExpossa aiotaan ensimmäistä kertaa käyttää nettipohjaista oppimistyökalua Seppo.io:ta, joka mahdollistaa reaaliaikaisen pelaamisen tapahtumassa.

Aiheeni on ajankohtainen, sillä opetuksessa, yrityksissä ja tapahtumissa älylaitteiden käyttö on lisääntynyt. Erilaisia palveluja tukevia sovelluksia syntyy kovaa vauhtia, ja tarkoitukseni on selvittää, mitä kaikkia hyötyjä ja mahdollisuuksia oppimistyökalu tarjoaisi tämentyypissä tapahtumassa.

Opinnäytetyössäni käytän toimijoiden pitämistä fyysisistä tehtäväpisteistä termiä rasti ja Seppo-pelin virtuaalisista tehtävistä termiä tehtävä. Peliä, jonka teimme Seppo-oppimisalustalla RuutiExpoon vuonna 2016, käytän opinnäytetyössäni nimitystä Seppo-peli.



Kuva 2. RuutiExpo järjestetään Helsingin kaupungintalolla.
(Wikipedia)

Tehtävänanto ja tavoitteet

Nuorisoasiainkeskus järjesti syksyllä 2016 tapahtuman nimeltä RuutiExpo. Tapahtuman tarkoituksena on välittää nuorille tietoa eri vaikutustavoista. Tähän tapahtumaan haluttiin muotoilija kehittämään tapahtuman varsinaisten asiakkaiden eli nuorten käyttäjäkokemusta kokonaisuudeksi. Tarkkaa toimeksiantoa ei ollut. Sain itse valita, mihin tapahtuman osa-alueeseen keskittyisin. Kävin parissa kokouksessa kuuntelemassa hieman tapahtuman taustoja ja keskustelemassa tapahtuman tuottajien kanssa siitä, minkälaisia ongelmia he olivat havainneet edellisinä vuosina. Minkäänlaista budjettia ei opinnäytetyölleni ollut, joten päätin keskittää opinnäytetyöni tapahtuman materiaalittomiin osiin.

Opinnäytetyökseni muodostui suunnitella, miten web-pohjainen pelialusta otettaisiin mahdollisimman kattavasti käyttöön tukemaan tapahtumaa. Palvelun avulla on tarkoitus saada nuorten peli- ja tapahtumakokemus alusta loppuun kokonaisuudeksi ja sujuvaksi. Pelin avulla on tarkoitus kannustaa nuoria käymään mahdollisimman monella rastilla ja pohtimaan vaikuttamista syvällisemmin. Peliä ei ole käytetty aiemmin tapahtumassa. Siten ei ole aiempaa tietoa siitä, kuinka peliä kannattaisi hyödyntää juuri tässä tapahtumassa.

Suunnittelen ja lisään kartalle Seppo-peliin yhdessä tapahtuman tuottajien kanssa tehtäviä, joilla ohjataan nuorten kulkua tapahtumassa ja osallistetaan nuoria tuottamaan omia ajatuksia median (kuva, video, teksti) avulla. Hahmotan pelaajan käyttäjäpolkua sekä haastattelen pelaajia pelikokemuksesta. Havainnoin myös muita käyttäjäkokemukseen vaikuttavia epäkohtia ja suunnittelen niiden pohjalta konseptimuutoksia sekä tapahtumaan että selainpohjaiseen peliin, joilla tapahtumakokemus paranisi.

Nuorisoasiainkeskukselta saamani tehtävänanto:

“Expon sisääntulo ja Seppo-pelin käyttöönotto

- Miten nuoret kokevat itsensä tervetulleiksi?
- Miten Seppo-pelin saa käyttöön mahdollisimman mutkattomasti?
- Miten luoda jo sisään tullessa Exposta kokonaisuus?

Seppo-pelin hyödyntäminen Expossa ja tehtävien suunnittelu.

- Minkälaisia tehtäviä? Näihin kaivataan uusia ajatuksia ja out of the box -ajattelua (myös me mietitään näitä tehtäviä, mutta olisi hienoa, jos pystyisit kokoamaan esimerkiksi 10 erilaista tehtävää, jotka sinun mielestä palvelisi Expo kävijöitä mahdollisimman hyvin.)
- Miten tehtävät kannustavat nuoria käymään mahdollisimman monella pisteellä ja pohtimaan vaikuttamista syvemmin?
- Minkälaiset tehtävät kannustavat ja rohkaisevat nuoria toimimaan?

Lopetus

- Tämä oli sinulta tullut tosi hyvä pointti, eli miten Expo loppuu?

Tehtävien sijainti ja lisääminen Seppo-alustan käyttöön

- Miten tehtävät sijoittuvat kartalle?
- Jos vain suinkin haluat, niin voit myös lisätä tehtävät kartalle!”

Opinnäytetyön rakenne

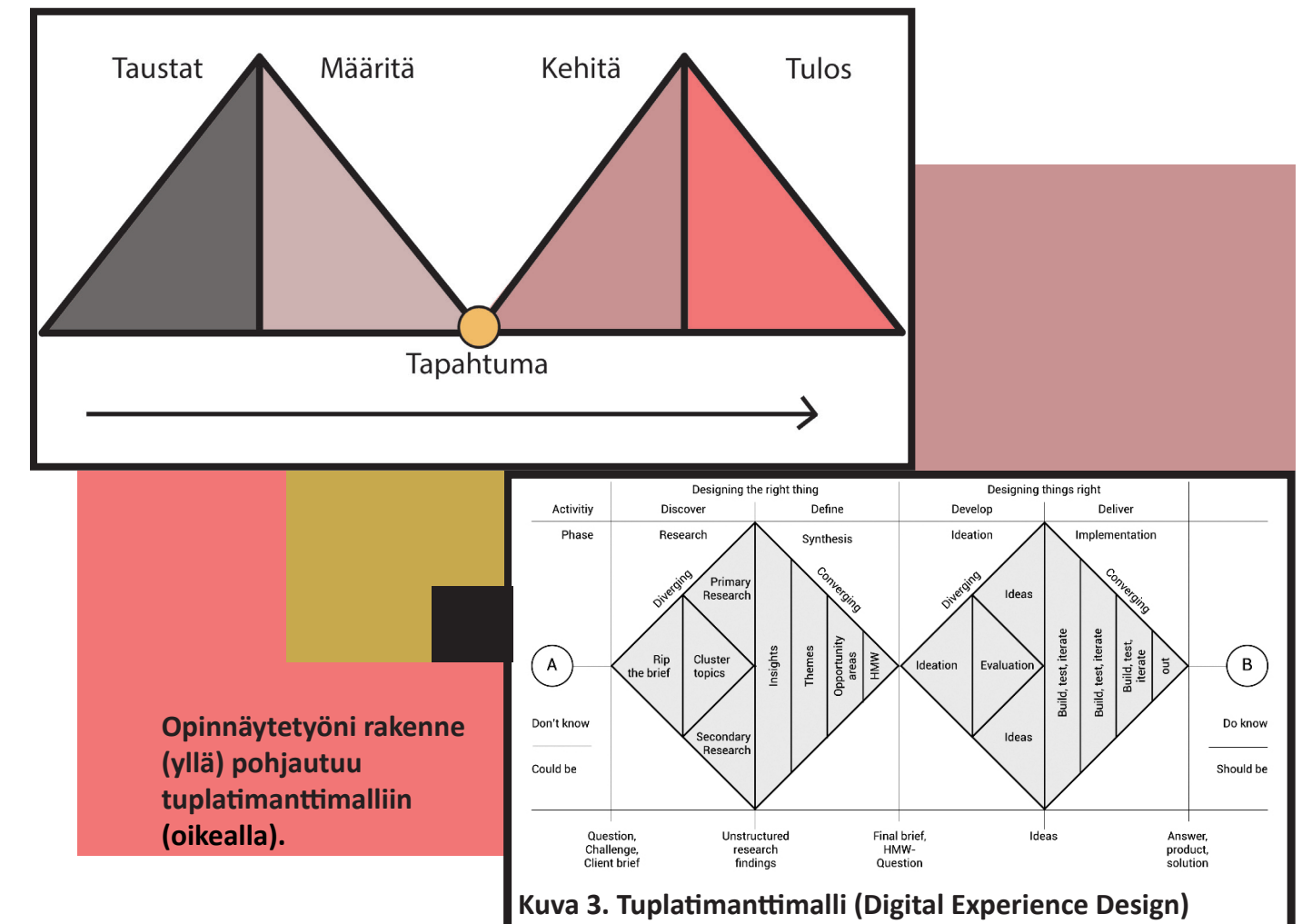
Opinnäytetyöni rakenne perustuu omaan versiooni tuplatimanttimalista (Digital experience design, 2016). Käytän tätä kaaviota ohjaavana rakenteena opinnäytetyössäni. Mallini jakautuu neljään alueeseen; käyttäjäkokemuksen taustoihin, määrittämiseen, kehittämiseen ja tulokseen.

Ensimmäisessä osassa perehdyn toimeksiantoon, paikkaan, aikaisemmin käytettyihin menetelmiin ja käytettäviin työkaluihin kuten Seppo-peliin. Taustat, jotka vaikuttavat opinnäytetyöhöni, esittelen tässä vaiheessa.

Määrittämisvaiheessa etsin erilaisia mahdollisuuksia, jotka parantaisivat käyttäjäkokemusta. Arvioin mahdollisia käyttäjäkokemuksen vahvuuksia ja uhkia, ja valmistelen Seppo-peliä tuottajien kanssa RuutiExpo-tapahtumaan. Suunnittelen Seppo-pelin käytöstä käyttäjähaastattelun, jonka toteutan tapahtumassa. Kaikki nämä asiat tehdään ennen tapahtumaa.

Kehitysvaiheeseen siirryn RuutiExpo- tapahtuman jälkeen. Arvioin siinä tapahtumaa omien havaintojeni sekä käyttäjähaastattelun pohjalta. Kiteytän ongelmakohtia, joita ratkaisen konseptimuutoksillani. Tässä kappaleessa käy myös ilmi, olivatko määrittämisvaiheen hypoteesit oikeita.

Tuloskohdassa esittelen konseptimuutokseni, joilla käyttäjäkokemusta tapahtumassa ja Seppo-pelin käyttöä voitaisiin parantaa. Kerron myös yhteenvetoni opinnäytetyöstäni. Päätän opinnäytetyöni tähän vaiheeseen.



Käyttäjäkokemuksen tausta

kuva 4. (Wonder how to)

Tässä kappaleessa taustoitan tulevaa tapahtumaa ja Seppo-pelin käyttöä. Etsin myös referenssejä siihen, miten kokemuksellisuutta on kohennettu muissa tapahtumissa.

Käyttäjät

RuutiExpossa käyttäjiä ovat tuottajat, toiminnallisten rastien pitäjät eli toimijat, opettajat sekä itse kävijät, joihin opinnäytetyöni käyttäjäkokemus eniten vaikuttaa: nuoret. Kehittäessäni käyttäjäkokemusta keskityn tapahtuman kävijöihin.

Nuoret käyvät joko yläastetta tai toisen asteen oppilaitosta, eli iältään he ovat 12-20-vuotiaita. Jotta voitaisiin vaikuttaa heidän pelaamiseensa, täytyy ottaa huomioon, että heidän motiivinsa tapahtumassa voivat olla hyvin erilaiset. Osa kävijöistä on tapahtumassa omasta aloitteestaan ja valmiiksi kiinnostunut hakemaan tietoa, osa on vain opettajan päätöksestä paikalla. Nuoret tulevat tapahtumaan ryhminä mutta heidät pitäisi huomioida yksilöinä.

12- ja 20-vuotiaat eroavat toisistaan suuresti myös pohjatiedoiltaan. Haasteena onkin, voiko näin eri-ikäisille kävijöille tehdä yhden opetuspelin, joka palvelee heitä kaikkia. Kohderyhmällä ei oikeastaan ole siis muuta yhteistä kuin se, että heidät luokitellaan nuorisoksi.

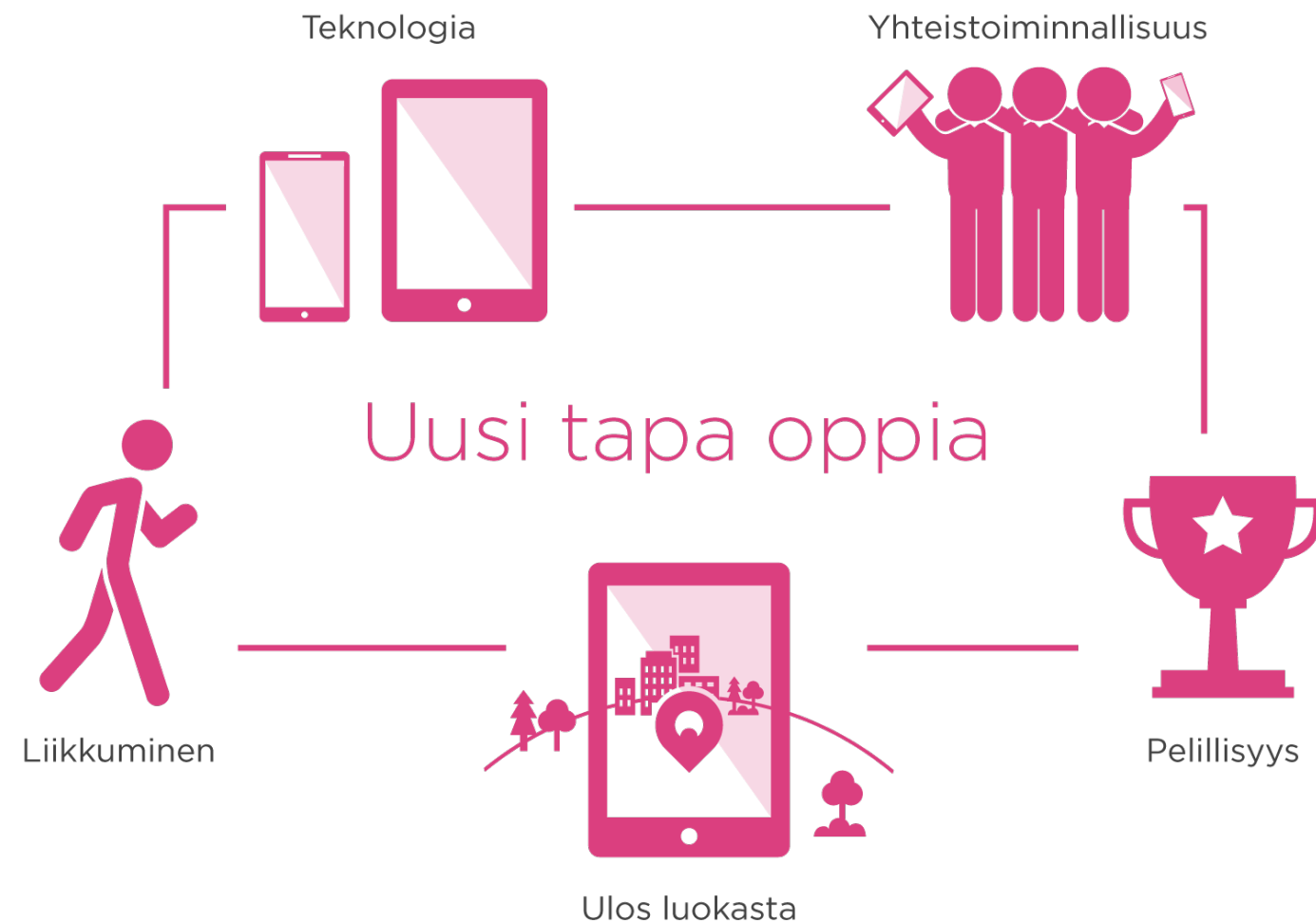


“Nuoret tulevat tapahtumaan ryhminä mutta heidät pitäisi huomioida yksilöinä.”

Seppo-peli

Seppo on selaimen kautta käytettävä virtuaalipelialusta. Se tarjoaa käyttäjilleen kokemuksellisen oppimisympäristön, joka motivoi, aktivoi, tukee luovuuteen ja ohjaa oppimista. Pelin ohjaaja luo alustalle pelin, jota pelataan reaaliaikaisesti älylaitteilla. Pelialustaksi ladataan kartta, ja pelaajat tekevät tehtäviä ryhminä. Pelissä kerätään pisteitä siten, että tehdään tehtäviä tuottamalla kuvia, ääntä, videoita tai tekstiä. Tämä haastaa pelaajia mielikuvituksen käyttöön ja aktiiviseen pelaamiseen, sillä pelissä ei menesty, jos ei tee mitään. Pelin ohjaaja kannustaa pelaajia, arvioi tehtäviä ja on tavoitettavissa reaaliaikaisesti chatin kautta. Reaaliaikainen kommunikaatio pelinohjaajan kanssa lisää motivaatiota pelata. Pelaamalla oppimisesta saadaan iloinen kokemus, ja opittavat asiat jäävät paremmin mieleen. Yhdessä tekemällä kehittyvät ryhmätyöskentelytaidot, ja tehtävistä tullaan keskustelleeksi yhdessä ja pohtineeksi aiheita. (Seppo, Pedagogiikka n.d.)

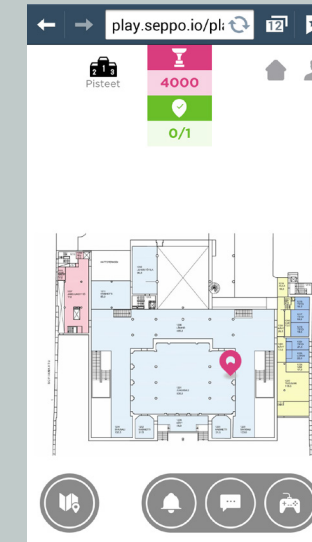
RuutiExpossa ei ole ennen käytetty Seppoa tai muuta sovellusta. Seppo-pelin tulisi parantaa nuorten käyttäjäkokemusta, ja saada pelaajat pohtimaan toimijoiden rastien sisältöä perusteellisemmin.



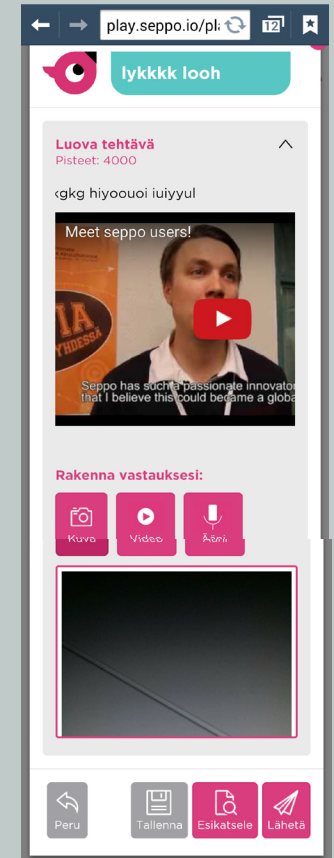
Kuva 5. Seppo-peli on työkalu oppimisen tueksi. (Seppo)



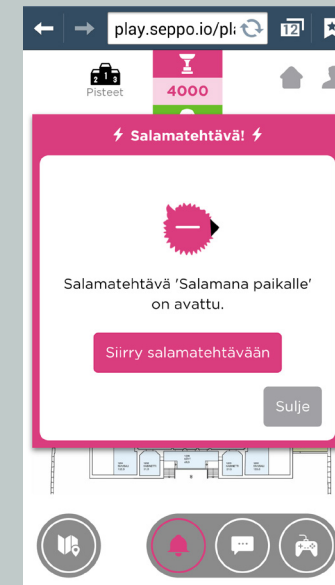
Aloittaessaan pelaamisen ryhmä kirjautuu peliin ja luo käyttäjätunnuksen.



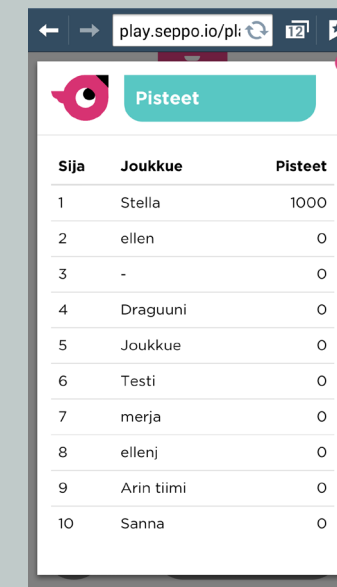
Näkymä pelialudalle. Tehtävät näkyvät pinkkeinä.



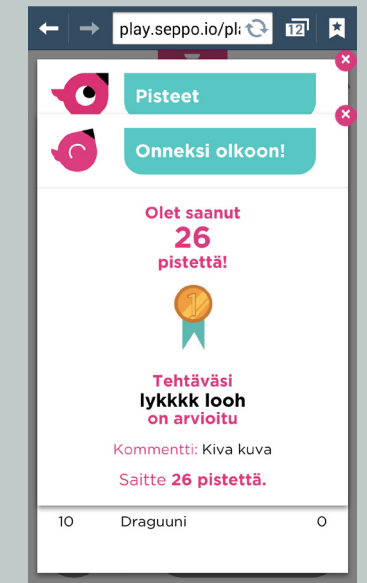
Kun rastin klikkaa auki, näkyy tehtävä, joka voi sisältää tekstiä, linkin ja kuvia. Tehtävään voi olla monivalintaratkaisu tai luova ratkaisu, johon vastataan tuottamalla kuvaa, ääntä, videoita tai tekstiä tai useampaa edellisistä.



Kartalla näkyvien tehtävien lisäksi voidaan peliin laittaa salamatehtäviä, jotka ovat voimassa pelin ohjaajan määräämän ajan ja sulkeutuvat sen jälkeen.



Omaa sijoittumistaan muihin peliryhmiin nähdessä voi seurata pistetaulukosta.



Kun tehtävä on palautettu ja pelinohjaaja arvioinut tehtävän, saa pelaaja tiedon saamistaan pisteistä. Monivalintaan pisteet tulevat automaattisesti ilman pelinohjaajan panosta.

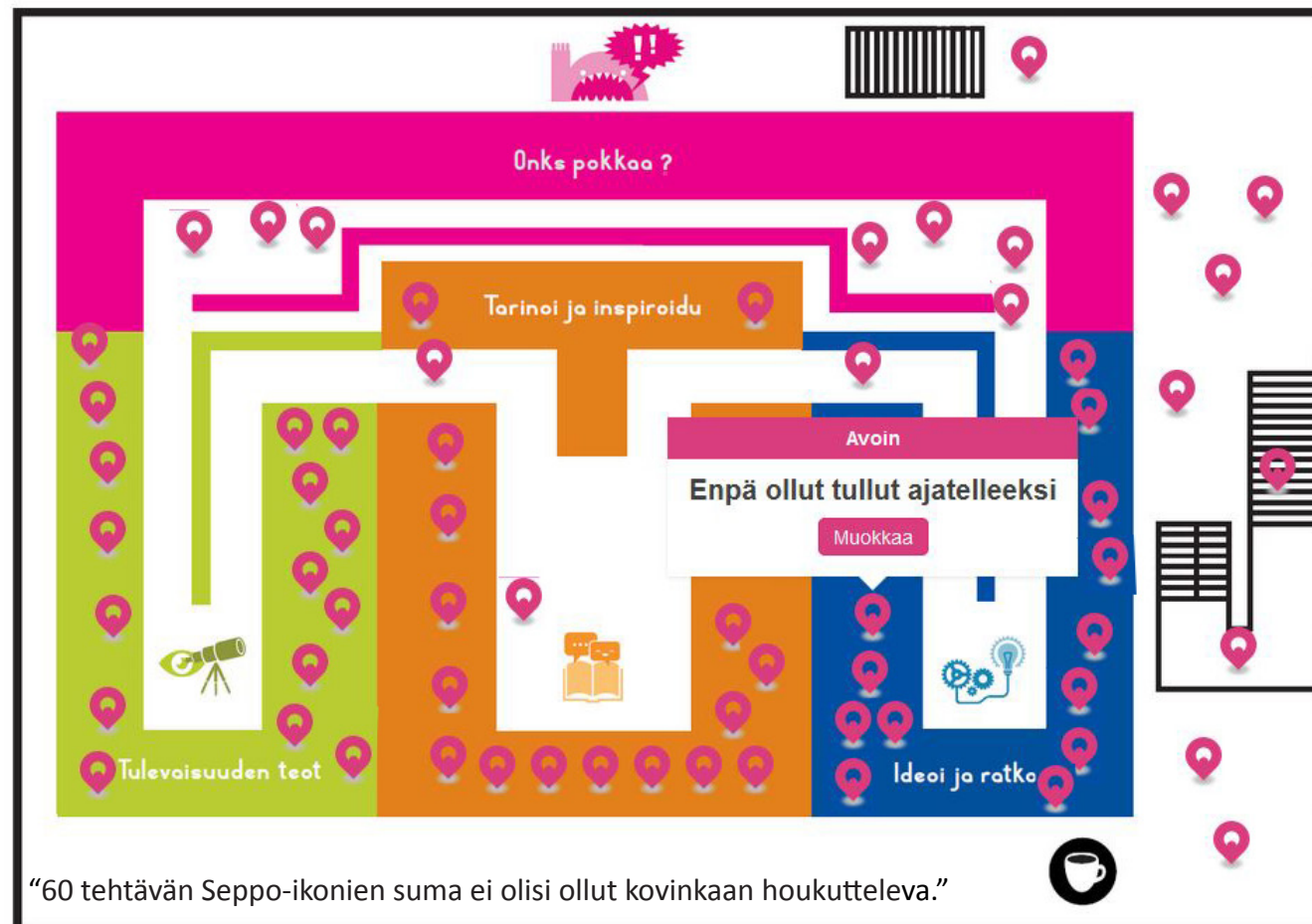
Kuvat ovat kuvakaappauksia Seppo-alustalle tehdystä harjoittelupelistä.

Perehtyminen Seppo-peliin

Pidimme kaksi kokousta, joissa käsiteltiin sitä, miten Seppo-peliä käytetään RuutiExpossa. Ensimmäisessä olimme minä ja tapahtuman tuottajat; toisessa minä, tuottajat ja nuoret, jotka osallistuisivat tehtävien korjaamiseen tapahtumassa sekä Seppo-pelin edustaja.

Ennen ensimmäistä Seppo-kokousta olin kokeillut netissä pelialustan testiversiota. Kokouksessa otin puheeksi Seppo-pelin pelikartan. Aluksi oli ideana, että jokainen rasti RuutiExpossa tekisi oman tehtävän Seppo-peliin. Koska peliä pelataan kännykän ruudulta, 60 tehtävän Seppo-ikonien suma ei olisi ollut kovinkaan houkutteleva kännykän näytöllä (kuva alla). Siksi ehdotin, että pienempi tehtävien määrä olisi kannustavampi. Toisessa kokouksessa tulimme yhdessä siihen tulokseen, että tehtäviä peliin tehtäisiin 10-20 ja ne eivät käsitelisi yksittäistä rastia vaan teema-alueita. Tehtävät saisivat toki liittyä myös rasteihin, mutta eivät kuitenkaan tiettyyn rastiin, vaan kävijät voivat hyödyntää rasteilla käymiään pohdintoja myös Seppo-pelissä.

Seppo-kokouksessa tuli myös ilmi, että tapahtumassa Seppo-pisteellä olisi suuri näyttö, jolta reaaliaikaisesti pystyisi seuraamaan pistetilannetta. Karttaan liittyen oli myös sellainen ongelma, että RuutiExpossa toimijoiden tehtävät on jaettu alueisiin, ja alueiden nimien pitäisi näkyä kartalla.



Seppo-peli RuutiExpossa

Ennen Seppo-pelikokousta olin kokeillut netissä Seppo-pelin testiversiota ja selvittänyt, miten opettajien pitäisi käyttää sitä opetuksessa. Pelin käyttö tapahtumassa olisi kuitenkin hieman erilaista. Kokeiluni pohjalta olin laatinut kysymyksiä, joihin Seppo-pelin nettisivuilta ei löytynyt vastauksia.

Kokouksessa selvisi:

- Koska pohjana toimii kaupungintalon 2. kerroksen pohjapiirustus, jokaisella toimijalla ei voi olla omaa Seppo-tehtävää, sillä 60 tehtävän sijoittaminen kännykän näytölle tukkisi näytön. Noin 20 tehtävää on parempi ratkaisu.
- Vaikka tapahtuman tarkoitus on tarjota yksilölle vaikuttamistapoja, peliä kannattaa pelata 3-4 hengen ryhmänä.
- Yksillä pelitunnuksilla voi pelata vain yksi joukkue. Periaatteessa useakin joukkue voi pelata samoilla tunnuksilla, mutta tällöin tapahtuu virhetilanteita.
- Yksi Seppo-pelin tavoitteista on opettaa median tuottamista. Seppo-pelissä palautetaan tehtäviä videoina, kuvina, ääniviesteinä ja teksteinä.
- Seppoa on ennenkin käytetty messuilla, mm. 2016 Rion olympialaisten Suomi-hallissa. Tällöin tapahtumassa oli 25 rastia ja pelin pyörittämiseen tarvittiin 3-4 ohjaajaa.
- Joukkue voi tehdä useaa tehtävää samanaikaisesti.
- Seppo-peli ei toimi GPS:llä. Pelaaja ei voi seurata kulkuaan kartalta reaaliaikaisesti.
- Seppo-peli voi kerätä sähköpostiosoitteet pelaajilta. Tästä on hyötyä, kun halutaan palkita voittajajoukkue jälkikäteen.
- Seppo-pelissä tehtävien ratkaisut eivät automaattisesti tallennu käyttäjän puhelimeen. Media-aineksen tallennus on siis valinnaista.
- Seppoon voi tehdä etukäteen ennakkotehtäviä ja tunnukset voi luoda etukäteen.
- Tapahtumasta ja Seppo-pelistä kannattaisi tiedottaa etukäteen opettajille, jotta oppilaillekin kerrottaisiin pelistä etukäteen.
- Pelin voittaja voidaan valita usealla eri tavalla:
 - Jokainen tehty tehtävä on arpalippu ja kaikkien tehtävien palauttajien kesken arvotaan voittaja. Mitä enemmän ryhmä tekee tehtäviä, sitä enemmän oma joukkue saa arpoja.
 - Joukkueen pitää ylittää jokin pisteraja, jotta se on mukana arvonnassa.

Benchmarking

Tämän kappaleen tarkoituksena on etsiä jo olemassa olevia käyttäjäkokemuksen parantamiseen tehtyjä välineitä ja etsiä niistä ominaisuuksia, jotka olisivat hyödyllisiä käyttäjäkokemuksen kehittämisessä. Seppo-pelin tarkoitus RuutiExpossa on välittää tietoa, tehdä tapahtumasta hausempi, käyttää uutta innovatiivista välinettä sekä herättää keskustelua tapahtuman aiheesta. Valitsin seuraavat kolme vertailukohdetta, sillä uskon, että niissä on ominaisuuksia, joita voi hyödyntää pelin suunnittelussa RuutiExpoon.



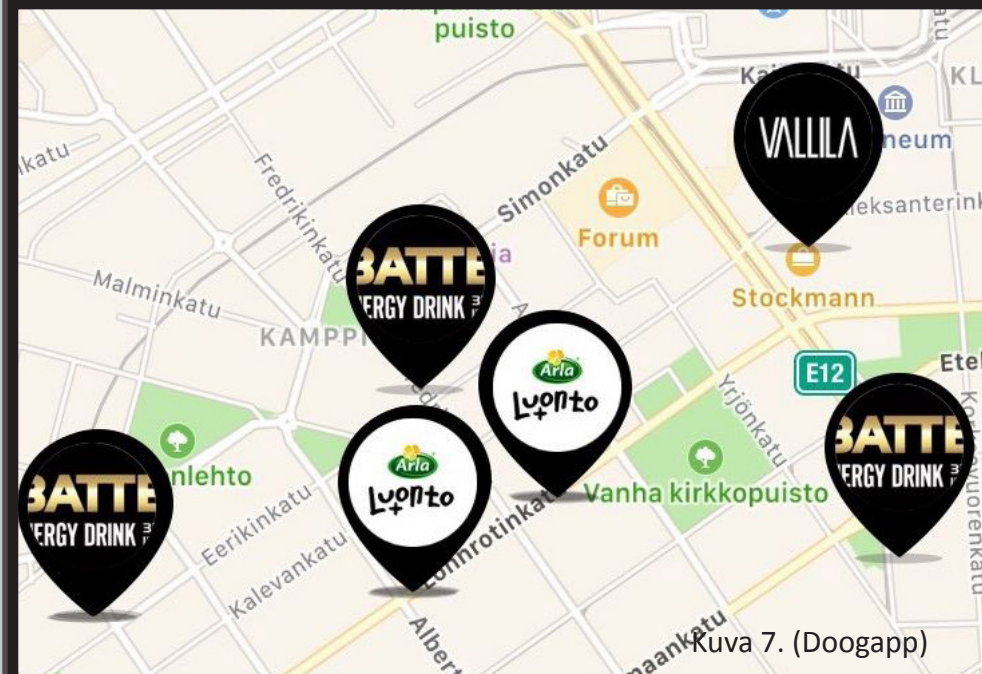
Doog-sovellus

-yhdistää kuluttajat, yritykset ja hyväntekeväisyysjärjestöt pelillisesti

- kohderyhmänä nuoret, joilla ei ole omaa rahaa laittaa hyväntekeväisyyteen

-kaikki osapuolet hyötyvät

-pelissä etsitään mainoksissa olevat tuotteet
kaupoista, minkä jälkeen saadaan palkinnoksi
hyväntekeväisyysvaluuttaa, jonka voi antaa haluamalleen
hyväntekeväisyysjärjestölle
(Doogapp n.d.)



Kuuntele

Sulje silmäsi ja keskity ääniin ympärilläsi. Mitä kuulet? Askeleita? Hurinaa? Kaikuja? Liittyykö taideteokseen jokin ääni? Toista sama eri kohdissa museota.

HAM

hamhelsinki.fi
#HAMHelsinki

Koolla on väliä

Etsi HAM:in suurikokoisin taideteos. Herättääkö se sinussa eri tunteita kuin pienemmät teokset? Toimisiko sama teos eri kokoisena? Entä jokin pienemmistä teoksista suurena?

HAM

hamhelsinki.fi
#HAMHelsinki

Paranna maailmaa

Monet taiteilijat haluavat ottaa teoksillaan kantaa johonkin vallitsevaan asiantilaan. Mieti mikä näyttelyiden taiteilijoita mietityttää? Mihin asiaan itse haluaisit sanoa sanasen – tai muovata veistoksen?

HAM

hamhelsinki.fi
#HAMHelsinki

Taidetta iholla

Minkä näyttelyn taideteoksista voisit tatuoida ihollesi loppuelämäksesi? Miksi valitsit juuri sen?

HAM

hamhelsinki.fi
#HAMHelsinki

Tripsteri

- matkaopas, joka sisältää artikkeleita eri matkakohteiden asiantuntijoilta
- toimii inspiraation lähteenä ja matkakuumeen herättäjänä
- on elämäntapaan liittyvä sivusto, jonka avulla koetaan enemmän ja “aidommin”
- avustaa matkustajia kokemaan matkasta hieman enemmän
- perustuu käyttäjän tiedonhaluun ja toisten ihmisten suosituksiin
- motivaatio käyttöön tulee omista mielenkiinnonkohteista
- käyttäjä voi etsiä juuri häntä kiinnostavia tietoja esimerkiksi ruuasta, tapahtumista ja nähtävyyksistä

(Tripsteri n.d.)

HAM- museovinkit

- manuaalinen käyttäjäkokemuksen parannustyökalu Helsinki Art Museumissa
- kävijät ottavat post-it -lappuja, joissa on ohjaavia kysymyksiä
- kysymysten johdatellessa yhden taideteoksen edessä tulee vietettyä enemmän aikaa ja taidemuseossa käynnistä voi saada uudenlaisen kokemuksen
- lapuilla välitettiin myös tietoa
- lapuissa on ajatuksia herättävät otsikot

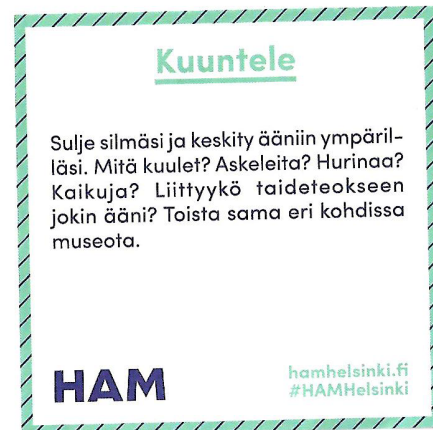
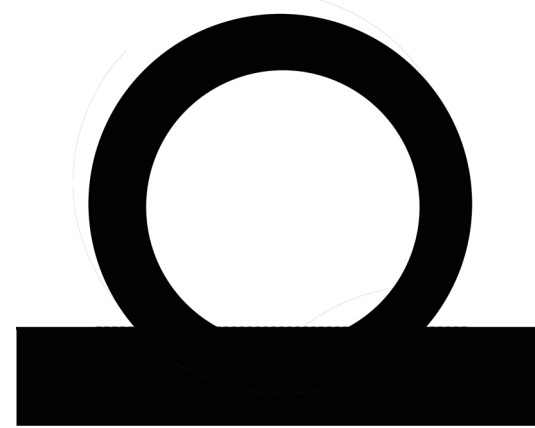


Benchmarking

Doog-sovelluksella kuluttajat liikkuvat liiketiloissa etsien sovelluksessa löytyviä merkittäviä tarjouksia. Peli itsessään ei välttämättä ole erityisen mielenkiintoinen, mutta pelaamisesta tekee mielekkään se, että pelaamisella on merkitystä, koska sillä saadaan kerättyä rahaa hyväntekeväisyyteen. Pelimotivaatioon vaikuttaa siis tarve tehdä hyvää, ei pelkästään pelin tuoma viihde-arvo. Luulen, että opetuspelein kanssa tälle pelille on yhteistä se, että pelaaminen, joka välittää tietoa, ei pysty kilpailemaan viihdepelien kanssa. Pelimotivaation täytyy siis tulla muualta, jotta pelaamiseen säilyy mielenkiinto.

Post it -laput ovat hyvä esimerkki siitä, kuinka tehtävät voitaisiin tehdä Seppo-peliin. Kielellä on suuri painoarvo tekstitehtävissä. Tehtävät tulisi muotoilla hauskoiksi, jotta peli olisi enemmän peli. HAM:in konsepti syvensi mielestäni kokemusta samalla tavalla kuin Seppo-pelin tulisi tehdä, sillä se ohjasi ajattelemaan eri tavalla. Oman ajattelun kehittäminen on mielestäni vaikuttamisteemassa erittäin tärkeä.

Tripsteri pyrkii räätälöimään matkakohteita käyttäjälle, olivatpa näiden kiinnostuksen kohteet minkälaiset tahansa. RuutiExpossa vaikuttamista on tarkoitus räätälöidä nuorille yksilöinä. Tavoitteena onkin, että Seppo-peli tarjoaisi mahdollisuuden pelata omien mielenkiinnonkohteiden mukaan.



Kuva 8. (Tripsteri)

Haasteet tapahtumassa

-Käyttäjäryhmä on monimuotoinen, sillä nuorilla ei ole muuta yhteistä kuin ikähaarukka ja se, että he ovat tulleet tapahtumaan. Tällaiselle ryhmälle voi olla haastavaa kehittää peliä, sillä ryhmä on hyvin hajanainen, mutta silti peli pitäisi kohdistaa yksilölle.

-Tapahtuman käyttäjät ovat iältään 12- 20-vuotiaita. Ikähaitari on siis melko iso. Eri-ikäisiä kiinnostavat erilaiset tehtävät ja pelit. Eri ikäryhmillä on myös erilainen motivaatio pelata. Nuoremmat haluaisivat ehkä enemmän miellyttää jotakuta aikuista, esimerkiksi opettajaa, kun taas vanhemmat saattaisivat olla kiinnostuneita tiedoista, jos se hyödyttää heitä.

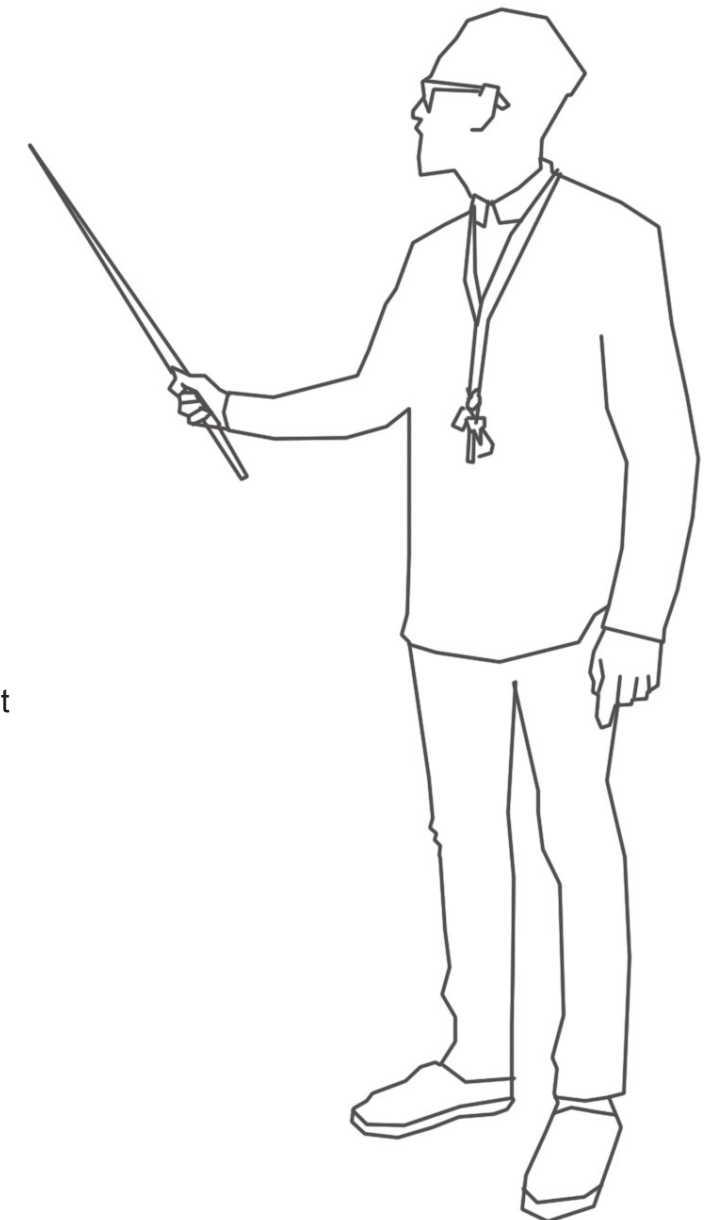
-Kaupungintalo on arvorakennus, mikä asettaa omia rajoituksiaan tapahtuman rakentamiseen. Esimerkiksi seinille ei saa kiinnittää mitään.

-Kaupungintalo on vanha rakennus eikä se varsinaisesti ole tarkoitettu RuutiExpon tapaisiin tapahtumiin. Tapahtuma on kahdessa eri kerroksessa. Kaupungintalon pohja on monimutkainen tapahtumapaikaksi.

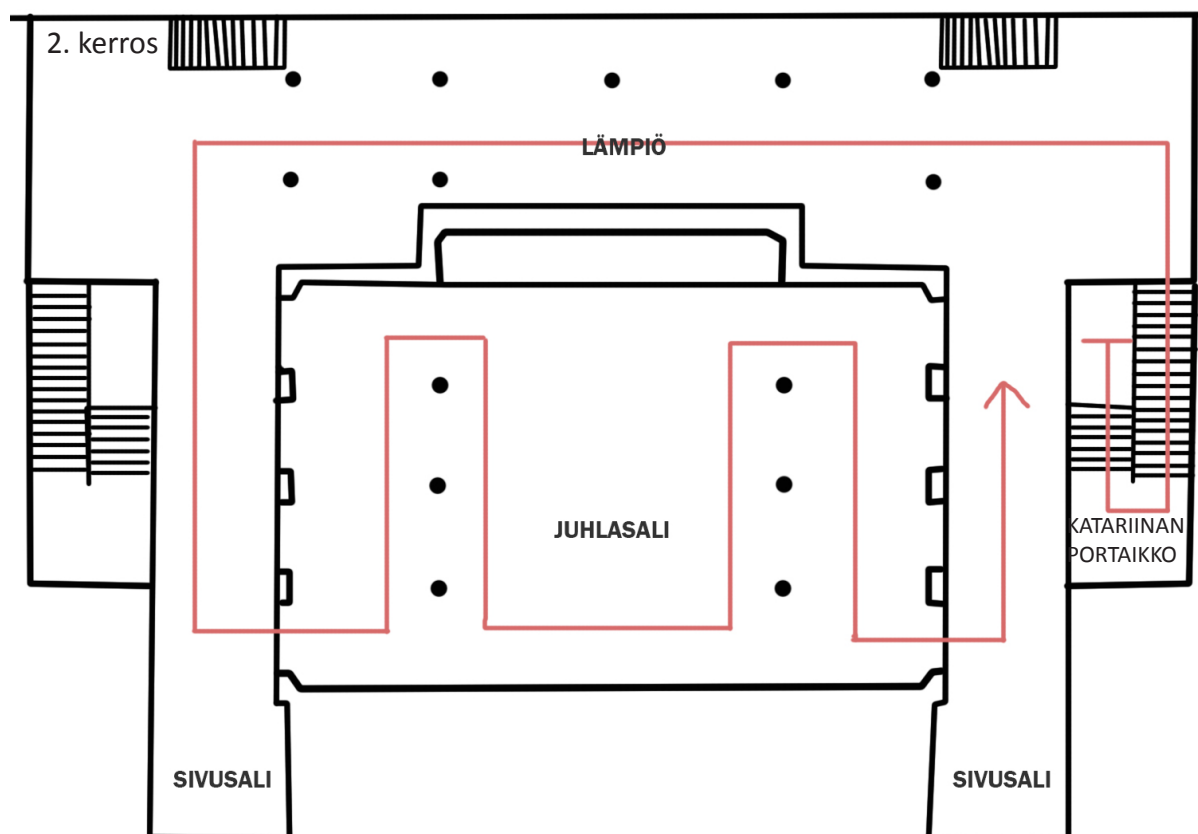
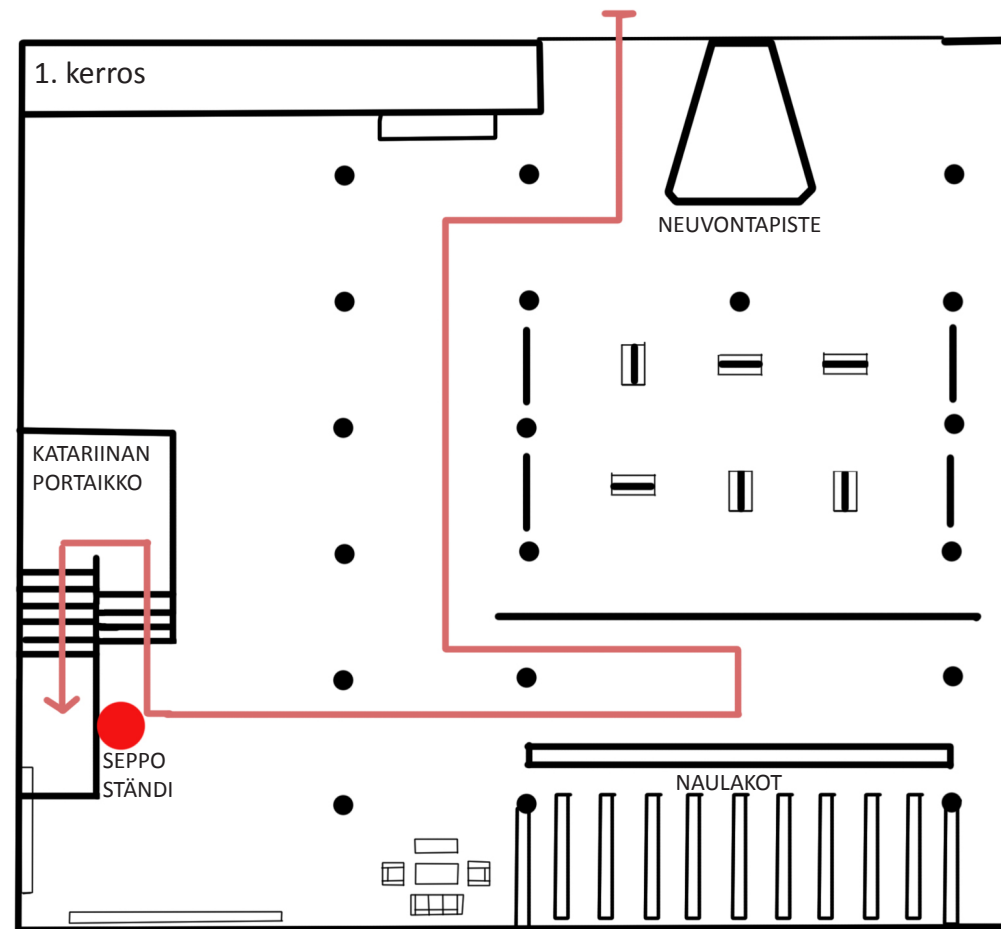
- Tapahtumassa toteutetaan ekologisen tapahtuman arvoja ja vähennetään paperin käyttöä. Kaikenlaiset irtolehtiset ja paperilaput ovat kiellettyjä.

- Kokemusta pelin käytöstä ei ole, joten Seppo-peli toimii suunnan näyttäjänä. Pelillä on myös tiukka aikataulu, sillä pelin teko aloitetaan syyskuussa ja tapahtuma on marraskuun alussa.

- Opettajien kiinnostus peliin on tuntematon. Tarkoitus olisi tehdä ennakkotehtäviä peliin, mutta jos opettajat eivät ole kiinnostuneita, nuoret tuskin tekevät niitä. Tällöin nuoret tapahtumaan tullessaan eivät tiedä mitään pelistä.



Opettajien kiinnostus peliin on tuntematon.



Kaupungintalon 1. ja 2. kerroksen pohjapiirustus. kulkureitti tapahtumassa merkattu nuolella. Kaupungintalon pohja on monimutkainen tapahtumapaikaksi.



Kuva 9. (Shutter stock)

Tässä luvussa suunnittelen pilottipelin, jota käytetään RuutiExpossa 2016. Tapahtumassa teen käyttäjähaastattelun, analysoin sen tulokset ja poimin kehityskohteet.

Ideoita RuutiExpon käyttäjäkokemuksen parantamiseen



Kuva 10. A-ständeillä voi välittää tietoa alueista (Pinterest)

Jotta tapahtumasta tulisi kokonaisuus, ajattelin, että RuutiExpo-tapahtuman rakennetta voi tuoda enemmän esille. Mielestäni tapahtuma oli rakennettu eri aihealueittain kiinnostavasti ja se havainnollisti hienosti eri vaikuttamismuotoja. Mielestäni aihealueita kannattaisi korostaa, jotta nuoretkin ymmärtäisivät, kuinka tapahtuma on jaettu.

-A-ständejä voisi olla neljästä eri aihealueesta, jotka herättävät ajatuksia tapahtuman teemoista.

- Aulassa voisi olla selkeä suuri alkuportti, joka auttaisi kävijää hahmottamaan tapahtuma-alueen alkaneen.

-Jokaisen teema-alueen alkuun voisi laittaa selkeyttävän tekstin. Aluksi minulla oli hankaluuksia hahmottaa teema-alueiden ideaa (Onks pokkaa, Tarinoi ja inspiroidu, Ideoi ja ratko ja Tulevaisuuden teot). Ennen teema-alueita olisi pieni johdanto tulevista teema-alueista vähän niin kuin taidenäyttelyissä on seinällä johdanto tai herättelevä teksti. Tällöin kävijä ymmärtäisi, miksi juuri nämä toimijat on koottu saman otsikon alle. Näin nuoret näkisivät ihmisen monitasoisena vaikuttajana, jolla on työkaluinaan arvot, käytös, kulttuuri ja omat valinnat.



Kuva 11. "Selkeyttävä teksti jokaisen teema-alueen alkuun. "(Happysleepy)

-Kokemuksellisuutta kannattaisi lisätä tapahtumaan. Ajatuksia ja tunteita herättävä kohta jäisi paremmin mieleen kuin pelkästään tietoa sisältävä. Esimerkiksi seuraavanlaiset pisteet olisivat ajatuksia ja tunteita herättelemässä. (Sisältö olisi oikeasti tapahtuman tuottajien päätöksen mukainen, esimerkeissä havainnollistan vain toiminnallisuutta.)

-Mahdollisuus valokuvaan kuuluisien vaikuttajien pahvikuvien kanssa. Tällaisia vaikuttajia voivat olla esimerkiksi Dalai Lama, Nelson Mandela tai paavi.

- Esille voi laittaa kiinnostavia tilastoja tai kiinnostavia yksittäisiä faktoja vaikuttamisen historiasta, esimerkiksi naisten äänioikeudesta, ilmastonmuutoksesta tai sodista.

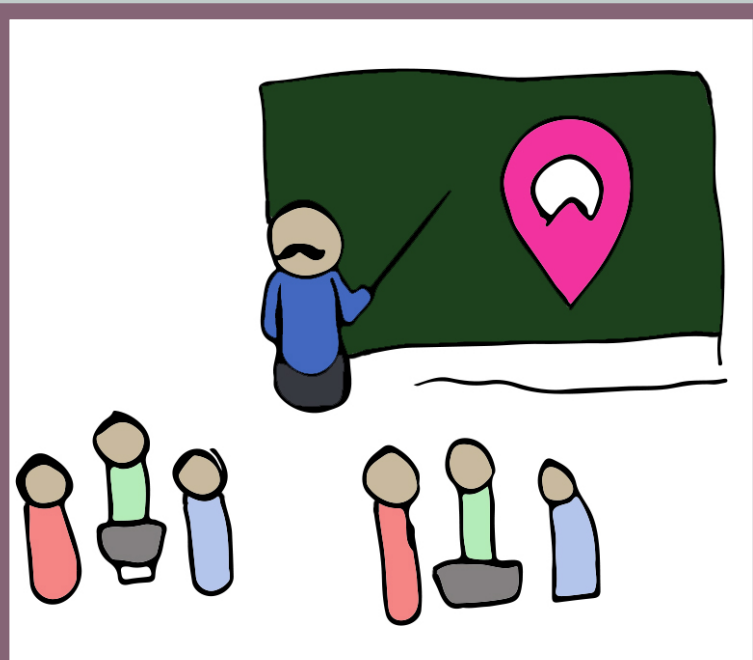
-Onnenpyörä, josta kävijä saa leikisti sellaisen maan kansalaisuuden, jonka ihmisoikeudet poikkeavat Suomen ihmisoikeuksista. Se herättäisi näkemään, kuinka asiat voisivat olla toisin, ja miksi on tärkeää vaikuttaa, kun on mahdollisuus.



kuva 12. "Mahdollisuus valokuvaan kuuluisien vaikuttajien pahvikuvien kanssa "(Inquirer)

Seppo-pelin käyttäjäpolku RuutiExpossa

Suunnitelmani käyttäjäpolku Seppo-pelin pelaamisesta tapahtumassa. Tarkoitukseni oli hyödyntää pelin ominaisuuksia mahdollisimman monipuolisesti.



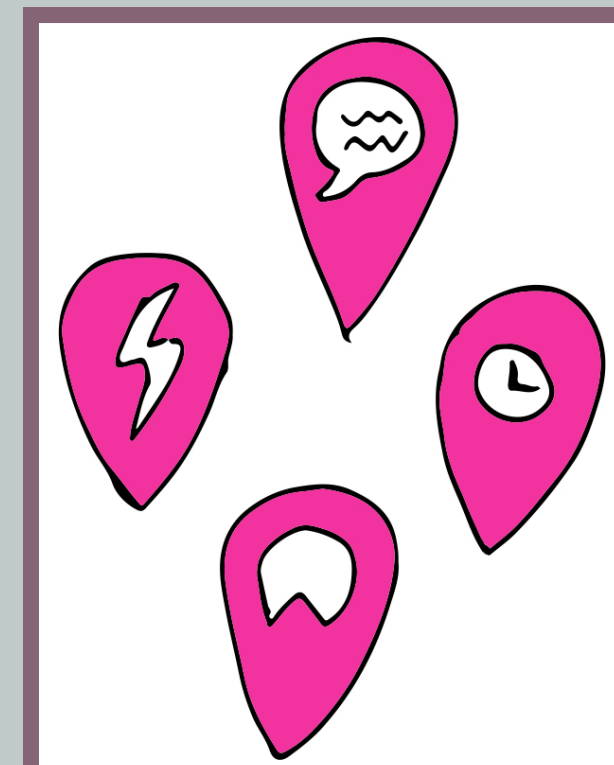
Ennen tapahtumaa

- Peliin on sijoitettu ennakkotehtäviä, joita voi ratkaista luokassa.
- Opettajille ohje, -> ryhmät voivat etukäteen luoda tunnukset ja testata tehtävien tekoa helpolla tehtävällä.



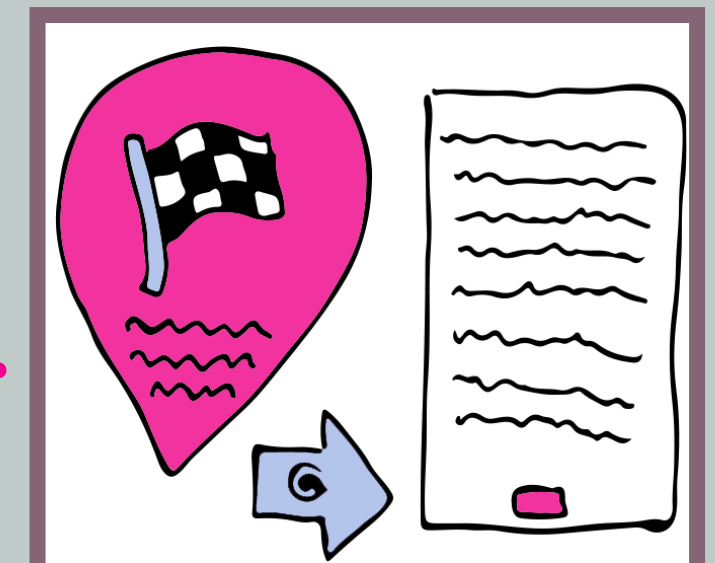
Tapahtuman alku

- Tapahtumapaikalla pitäisi olla infotaulu, josta opiskelijat voivat itsenäisesti katsoa ohjeita Seppo-pelin pelaamiseen.
- Paikalla on myös henkilöitä avustamassa Seppo-pelin aloittamisessa.



Tapahtuma

- Tapahtuman aikana pelissä on tehtäviä ja salamatehtäviä.
- Aikataulu löytyy myös pelistä.
- Chat kertoo, kun tapahtuu jotain tärkeää, esim. jokin keskustelu alkaa päälavalla.



Tapahtuman loppu

- Seppo-peli kiittää, kun kaikkiin tehtäviin on vastattu, sekä kertoo, milloin voittaja ilmoitetaan.
- Kuva, jossa olisi linkkejä toimijoiden sivuille. Kiinnostavista aiheista saisi heti lisätietoa. Tästä kuvasta voi helposti ottaa kuvakaappauksen myöhempää käyttöä varten.



Tapahtuman jälkeen

- Voittaja ilmoitetaan.

Pelikysymykset

Suunnittelin ohjaavia Seppo-pelitehtäviä, joiden tarkoitus on olla pohjana tuottajien kysymyksille.

Tehtävien tarkoituksena on

- Lisätä tietoa vaikuttamisesta
- Kannustaa käymään monella rastilla
- Lisätä nuorten keskinäistä keskustelua vaikuttamisesta

Lähdin kehittämään tehtäviä kolmesta eri näkökulmasta: syventävät tehtävät, rasteilla käyntiin kannustavat tehtävät sekä salamatehtävät. Suunnittelussa pyrin hahmottamaan, kuinka eri vastauskeinot saisi monipuolisimmin käyttöön ja kuinka teema-alueiden rasteja saisi parhaiten osallistutettua peliin mukaan.

Syventävät tehtävät keskittyvät tapahtuman teemaan ja vaativat pohdintaa ja omien arvojen mietiskelyä. Ne lisäävät keskustelua tapahtuman eri teemoista. Tapahtuma on jaettu neljään eri osioon, joita ovat Onks pokkaa -alue, joka haastaa nuoret miettimään keinoja, joilla omilla teoilla vaikutetaan muihin ihmisiin. Tulevaisuuden teot -alue sisältää rasteja, jotka vaikuttavat enemmän valtiollisella tasolla, esim. politiikkaa. Tarinoi ja inspiroidu -alue sisältää rasteja, jotka liittyvät kulttuuriin ja eri tapoihin vaikuttaa ja ilmaista asioita esimerkiksi taiteen keinoin. Ideoi ja ratko -alue taas sisältää rasteja siitä, miten he voivat omilla valinnoillaan vaikuttaa esimerkiksi kierrättämällä.

Rasteilla käyntiin kannustavat tehtävät eivät vaadi paljoa pohdintaa ja ovat luonteeltaan kevyempiä ja nopeampia kuin syventävät. Esimerkiksi lempirastin esitleminen olisi tällainen tehtävä.

Salamatehtävät ovat todella nopeita tehtäviä, jotka ovat rajallisen aikaa ratkaistavissa. Näillä tehtävillä lähinnä saa nopeasti pisteitä tai ne lisäävät tietoa pienillä faktoilla. Salamatehtävien vastausaika on n. 5 min, kun muilla tehtävillä ei ole aikarajaa ollenkaan. Nämä tehtävät ovat luonteeltaan myös sellaisia, että niitä voi käyttää ennakkotehtävinä, sillä ne eivät ole sidonnaisia tapahtuman rasteihin tai tapahtumaan muuten kuin herättelemällä ajatuksia teemasta. Esimerkkinä voisi olla purkan maatumisajan arvailu.

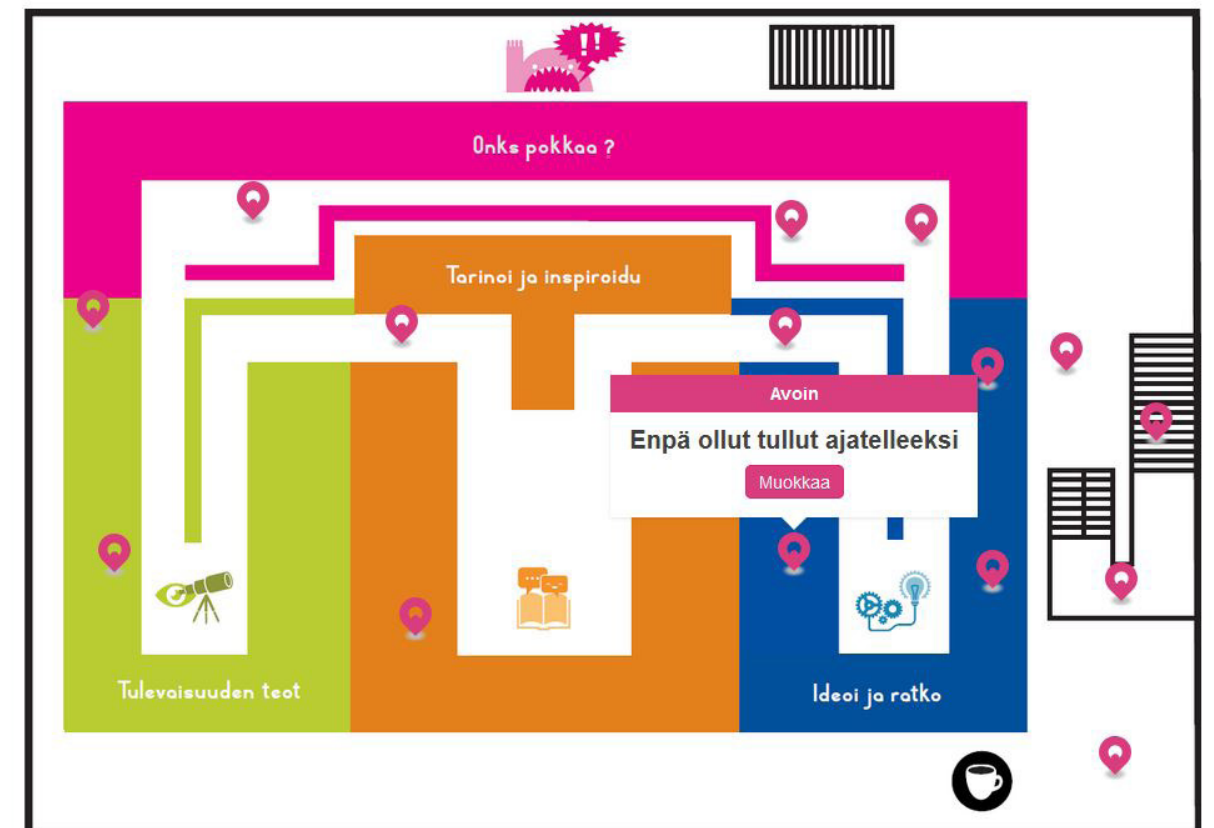
Liitteestä löytyvät minun tehtäväni (liite 2) sekä peliin päätyneet tehtävät (liite 1).

Tehtävien sijoittelu

Pelikartan on tehnyt nuorisoasiainkeskuksen graafikko, jota en tavannut. Kun tuli aika sijoittaa Seppo-pelin tehtävät kartalle, minulle annettiin valmis kartta. Tuottajat olivat halunneet pitää kartan mahdollisimman yksinkertaisena. Tapahtumassa lattioille laitetaan mattoja, jotka ovat kartan mukaisin värein eri aihe-alueilla. Tapahtuma on tarkoitus aloittaa Onks pokkaa? -alueelta ja kiertää vastapäivään.

Seppo-pelin tehtäväikonit sijoitettiin valmiille kartalle siinä järjestyksessä, jossa kävijöiden toivottiin aluetta kiertävän. Osa rasteista liittyi tapahtuman aihealueisiin, jolloin rastit olivat tällä alueella kartassa. Rasteja ei pystynyt pelissä numeroimaan tai määräämään tehtävien järjestystä piirtämällä pelireittiä pelikarttaan. Se olisi pitänyt tehdä aikaisemmin, siinä vaiheessa, kun kartta tehtiin. Alakerran rasti-ikonit sijoitettiin portaisiin, koska kartta oli vain ylemmästä kerroksesta.

Itse olisin tehnyt kartan hieman toisin, sillä mielestäni tapahtuman mattopolku ja seinät sekoittuvat. Ohuemmat värikaistaleet keskellä karttaa ovat seiniä. Niiden takia karttaa on vaikeampaa tulkita. Myös Onks pokkaa? -alueen pinkki vaikeutti Seppo-pelin tehtävien asettelua kartalle, sillä Seppo-pelin tehtäväikonit ovat samanväriset.



Peli-ikonit sijoitettiin valmiille kartalle. Kuva on kuvakaappaus vuoden 2016 RuutiExpossa käytetystä Seppo-pelin pelikartasta.

Käyttäjäkokemuksen kartoitus

RuutiExossa haastattelen käyttäjiä heidän kokemuksistaan Seppo-pelistä. Äänitin haastattelut ja kirjasin vastaukset muistiin, niin kuin he olivat kertoneet. Haastattelun kysymykset (liite 3) ja vastaukset (liitteet 4,5,6,7 ja 8) ovat liitteenä opinnäytetyössäni.

Kysymykset olin muotoillut niin, että ne kannustaisivat vastaamaan lauseilla eikä niihin voi vastata kyllä tai ei. Haastattelin viittä pelaajaryhmää heidän pelattuaan peliä.

Pelin rakentamisen kannalta minua kiinnostaa, suuntasimmeko pelin tahattomasti tietynlaisille pelaajaryhmille. Otantani oli tosin hyvin pieni, mutta suuntaa antava.

Arvioin käyttäjäkokemuksesta seuraavia asioita:

Miten pelin tavoitteet toteutuivat, kuten

- kannustiko Seppo-peli käymään useammalla rastilla
- lisääntyikö keskustelu vaikuttamisesta
- kokivatko pelaajat saavansa enemmän tietoa, kun he pelasivat verrattuna siihen, kun eivät pelanneet

Mitä seuraavaa peliä suunniteltaessa kannattaisi ottaa huomioon

- miksi jotkut pelaajat lopettivat pelaamisen kesken
- mitä ongelmia pelaajat kokivat pelissä
- mikä vaikutti pelaajien päätökseen pelata peliä tai olla pelaamatta
- oliko RuutiExon Seppo-pelilauta kutsuvan näköinen



Kuva 13. Haastattelin kävijöitä tapahtumassa pelaamisen jälkeen.
(Thorney fallis)



Kuva 14.(Thorney fallis)

Tässä osassa esittelen tulokset havainnoista, joita keräsin tapahtumasta. Tulosten pohjalta määritän konseptien kehityskohteet.

Omat havainnot

Seppo-ständin paikka portaiden alapäässä oli huono, sillä kävijöillä oli kiire mennä tapahtumaan yläkertaan. Oli hankalaa jäädä portaiden alapäähän myöskin sen takia, että ihmisiä oli paljon menossa ylös ja alas. Osa pelin esittelijöistä menikin naulakoille esittelemään peliä. Siellä oli myös helpompi erottaa kävijät toimijoista.

Huonon paikan lisäksi itse Seppo-standi ei ollut kutsuvan näköinen. Näyttö, jonka luulimme herättävän huomiota, ei kiinnostanut ketään. Ohjeet pelin pelaamiseen olivat liian pienellä fontilla. Standin ulkonäkö ei siis innostanut pelaamaan eikä ollut informatiivinen.

Tapa, jolla pelaajia saatiin pelaamaan, oli vaivalloinen. Kuusi nuoriso-ohjaajaa ja minä esittelimme pelaajille peliä, mutta käytännössä esitleminen tuntui feissaamiselta. Tämä ei ollut mieluista kävijöille, ja kävijöiden houkutteleva oli hyvin raskasta nuoriso-ohjaajille. "Haluaisitteko pelata Seppo-peliä" ei myöskään ollut iskein mahdollinen myyntipuhe. Pelille olisi pitänyt alun perin keksiä jokin muu nimi, jota olisi käytetty alusta asti.

Koska peli ei ollut pakollinen, moni kävijä vain sanoi, että heillä oli kiire. Opettajat olivat myös tehneet omia tehtäviä oppilailleen, joten lisätehtävät eivät kiinnostaneet näitä nuoria. Seurasimme kuitenkin vierestä, kun eräs opettaja laittoi kaikki oppilaansa pelaamaan. Tällöin pelin aloittaminen sujui selkeästi paremmin. Kuitenkin, kun pelaajien pistemääriä tarkastelee jälkepäin, uskon, että suurin osa näistäkin ryhmistä lopetti pelaamisen kesken, sillä vain neljä ryhmää pelasi yli 460 pisteen eli kilpailun voittoon vaadittavan pisterajan. Osalla nuorista oli hyvin vähän aikaa olla tapahtumassa, mikä vaikutti siihen, etteivät he tulleet pelaamaan tai pelanneet loppuun.

Pelaamisen aloittaminen sujui hyvin, mutta moni pelaaja lopetti pelaamisen hyvin nopeasti, ja suurin osa peliin kirjautuneista ei tehnyt yhtään tehtävää. Ne pelaajat, jotka jatkoivat pelaamista loppuun, kokivat pelin positiivisena, joten peli ei ollut täysi floppi, ja osa tavoitteista toteutui hyvin.

Tapahtuman teema-alueiden raja näkyi vain matoissa. Tämä hankaloitti joidenkin Seppo-rastien tekemistä, sillä aihealueisiin viitattiin tehtävissä. Aihealueet tulisi saada paremmin esiin tapahtumassa tai niihin ei pitäisi viitata tehtävissä.

Pelaajat olivat iältään yleensä 13-17-vuotiaita. Potentiaalisten pelaajien ikähaitari oli kapeampi kuin luulin.



Seppo-standi sijaitsi portaiden alla. Sen ulkonäkö ei ollut silmiä hivelevä.

Käyttjähaastatteluiden tulokset

Portaikoon rastit koettiin hämmentävinä. Kartassa näkyi vain toinen kerros, vaikka Seppo-tehtäviä oli myös ensimmäisessä kerroksessa. Ensimmäisen kerroksen rastit oli kartalle laitettu portaisiin, vaikka tehtävien käsittelemä aihe sijaitsi ensimmäisessä kerroksessa. Koska Seppo-standi oli portaikossa, moni pelaaja aloitti myös näistä rasteista.

Tehtävien tarkoittamat teema-alueet eivät olleet selkeästi nähtävissä tapahtumassa. Teema-alueiden raja erottui vain tapahtumapolun matossa värin vaihtona sekä infokartoissa. Teemojen nimiä ei juuri näkynyt tapahtumassa. Välillä oli siis hankala löytää rasteja, joihin Seppo-tehtävät liittyivät.

Peli ei ollut tarpeeksi nopeatempoinen (aikaraja tms. lisäisi mielekkyyttä). Lisäksi koettiin, että aikaisemmin pelaamaan aloittaneilla oli salamatehtävissä etu, koska salamatehtävät olivat vain hetken aikaa tehtävissä ja myöhemmin aloittaneet eivät pystyneet saamaan yhtä paljon pisteitä.

Peli kiinnosti eniten niitä, joilla oli käytössä paljon aikaa.

Seppo-peli lisäsi pelaajien rasteilla käyntiä ja pelaajat kokivat löytäneensä enemmän uusia asioita, kun pelasivat peliä. Haastatteleman joukkue oli kiertänyt tapahtuman kertaalleen jo ennen kuin he pelasivat ja kiersivät tapahtuman uudelleen. Heidän mielestään Seppo-peli lisäsi keskustelua tapahtuman teemoista pelaajien kesken sekä madalsi kynnystä jutella toimijoiden kanssa.

Pelin saattoi unohtaa kesken tapahtuman, jolloin pelaaminen loppui (moni aloitti, harva pelasi loppuun).

Ryhmä, joka lopetti pelaamisen kesken, koki pelin opetusvälineenä, muut enemmän pelinä.

Kaikkiin tehtäviin ei ollut oikeaa vastausta, mikä teki pelaamisesta haastavampaa. Moni koki valintatehtävät helpommiksi, sillä niihin oli olemassa oikeita vastauksia. Näitä tehtiinkin kaikkein eniten ja niitä kannattaisikin jatkossa tarjota enemmän.

Negatiivisena pelaajat kokivat sen, ettei omiin tehtäviin voinut palata lähettämisen jälkeen. Pelaajat jäivät kaipaamaan omia videoita, koska he olivat alussa rastiittaneet, etteivät halunneet tallentaa niitä omalle älylaitteelle.



Tapahtuman aihealueet eivät näkyneet tapahtumassa, muuten kuin maton värin vaihtumisessa.

Seppo-pelin keräämät tulokset

Peli keräsi tietoa siitä, kuinka moni pelasi, mitä rasteja tehtiin ja kuinka monta rastia keskimäärin yksi joukkue teki. Tuloksista voidaan heti sanoa, että peli ei ollut suuri menestys. Jos oletetaan, että arvio kävijämäärästä oli oikea ja tapahtumassa kävi 2000 henkilöä, ja 77 heistä pelasi, saadaan tulos, että vain 3,8% kävijöistä päätyi pelaamaan peliä. Näistä 77:stä pelasi voittoa tavoittelevaan pistemäärään neljä joukkuetta eli 5%. Näistä luvuista päättelisin, että ongelmana oli saada kävijöitä pelaamaan sekä saada kävijät, jotka aloittivat pelin, jatkamaan peliä loppuun asti.

Suosituimpia tehtäviä olivat monivalintatehtävät sekä salamatehtävät. Salamatehtävät olivat käytännössä ilmaisia pisteitä tai infoja aikataulun tapahtumista, esimerkiksi puheenvuoroista. Monivalintatehtävissä oli valmiit vastausvaihtoehdot, eli ne olivat nopeita tehtäviä mutta ne sisälsivät myös tiedon muruja.

Suosittelimme kaikille pelaajaryhmille “Meidän jengi” -tehtävää ensimmäiseksi tehtäväksi. Tämän tehtävän oli tehnyt 26 ryhmää. Suositellulla olisi siis suuri vaikutus. Jos rastien toimijatkin suosittelisivat peliä, olisivatko pelaajat tehneet enemmän tehtäviä?

Seppo-dataa

Joukkueita	77
Joukkueen keskimääräinen koko	3
Aloitustehtävän tehneitä	26
Jonkun tehtävän tehneitä	38
Tehtäviin keskimäärin vastauksia*	7
Tehtäviin vastauksia yhteensä*	102
Salamatehtäviin keskimäärin vastauksia	3
Salamatehtäviin vastauksia yhteensä	47

*Ei sisällä aloitustehtävää

Kehityskohteet

Lähden ratkaisemaan opinnäytetyössäni kahta ongelmaa: kuinka saada pelaajat jatkamaan Seppo-peliä ensimmäisten tehtävien jälkeen sekä miksi Seppo-peliä ei pelattu laisinkaan. Tuloksista päätellen syitä on mielestäni muutama:

MOTIVAATIO

Pelaajilla ei ollut minkäänlaista motiivia pelata. Syy, miksi kävijät olisivat pelanneet peliä, puuttui. Palkinto, jonka voittaja saisi, ei riittänyt motivoimaan. Tästä syystä peliä ei lähdetty pelaamaan tai se lopetettiin kesken. Voi myös olla, että pelaajilla on jo tapahtumaan liittyviä lisätehtäviä omalta opettajaltaan.

KIINNOSTAVUUS

Pelin rakenteessa tai visuaalisuudessa on ongelma: peli ei näyttänyt tarpeeksi kiinnostavalta. Pelin avattuaan pelaajat menettivät kiinnostuksensa pelaamiseen tai kokivat pelin rakenteellisesti liian tylsäksi - peli oli liian pitkä. Tästä syystä pelatessa tehtiin yksi tehtävä tai kirjauduttiin sisään mutta pelaaminen loppui siihen.

HANKALUUS

Pelin kysymykset koettiin hankalina, aikaa vievinä tai vaikeasti ymmärrettävinä. Tämän takia pari tehtävää tehtyään pelaajat lopettivat pelaamisen, koska peli oli raskas. Pelaajat tekivät ehkä nopeampia tehtäviä, mutta kun peli olisi vienyt enemmän aikaa, pelaaminen lopetettiin.

ENSIVAIKUTELMA

Ensikosketus peliin ei toiminut eli tapa, jolla pelaajat kohtasivat pelin tapahtumassa, ei houkuttanut pelaamaan. Tämän takia monet kävijät eivät alkaneet pelata peliä. Tähän näkisin syynä Seppo-standin sijainnin ja ulkoasun sekä feissaamisen.

UNOHTUMINEN

Peli kilpaili tapahtuman kanssa. Virikkeitä oli muutenkin niin paljon, ettei nuori henkilö pystynyt muistamaan peliä. Seppo-pelin tulisi näkyä joka puolella, jotta peliä muistettaisiin pelata.

Näiden päätelmien perusteella suunnittelen muutoksia seuraaviin asioihin:

- Ensikohtaaminen Seppo-pelin kanssa
- Pelin muistaminen tapahtumassa
- Tapahtuma-alueiden näkyvyys RuutiExpossa
- Pelin ominaisuuksien kehitys
- Opettajien roolin lisääminen Seppo-pelin pelaamisessa



Konseptimuutokset

Kuva 15.(Enrich Consulting)

Tässä kappaleessa suunnittelen ja esittelen konseptimuutokset, joilla pelin käyttäjäkokemusta tapahtumassa voidaan parantaa.

Pelaajien motivointi

Markkinointi opettajille

Opettajat täytyy saada paremmin mukaan, joten Seppo-pelistä pitäisi olla opettajille hyötyä. Lisäisin Seppo-pelin alkuun ominaisuuden, jossa on mahdollisuus lähettää opettajalle oppilaiden vastaukset tehtäviin (kuva oikealla). Näin opettaja näkisi, ketkä oppilaat ovat tehneet tehtävät, ja tehtävien materiaaleja voitaisiin mahdollisesti käyttää tunnilla tai arvioinnissa hyödyksi.

Lisäisin peliin myös ennakkotehtäviä, jotta sekä opettajat että oppilaat osaisivat käyttää peliä jo etukäteen. Uskon, että kun pelin pelaamisesta on selkeä hyöty kävijöille, kasvaa pelaajamääräkin.

Selkeämmät ja kevyemmät tehtävät

RuutiExpoon tehtiin mielestäni liian pitkät tehtävät. Pelin pelaamisen olisi kannattanut olla nopeampaa. Tavoitteena pitäisi olla mieluummin keskustelun lisääminen ja median tuottaminen kuin mahdollisimman monella rastilla käynti.

Koska oppilailla oli rajallinen aika, Seppo-peli jätettiin kesken tai sitä ei aloitettu lainkaan.

Myös voittoon vaadittava pisteraja taisi olla liian raju, sillä vain kuusi joukkuetta pelasi yli 200 pisteen.

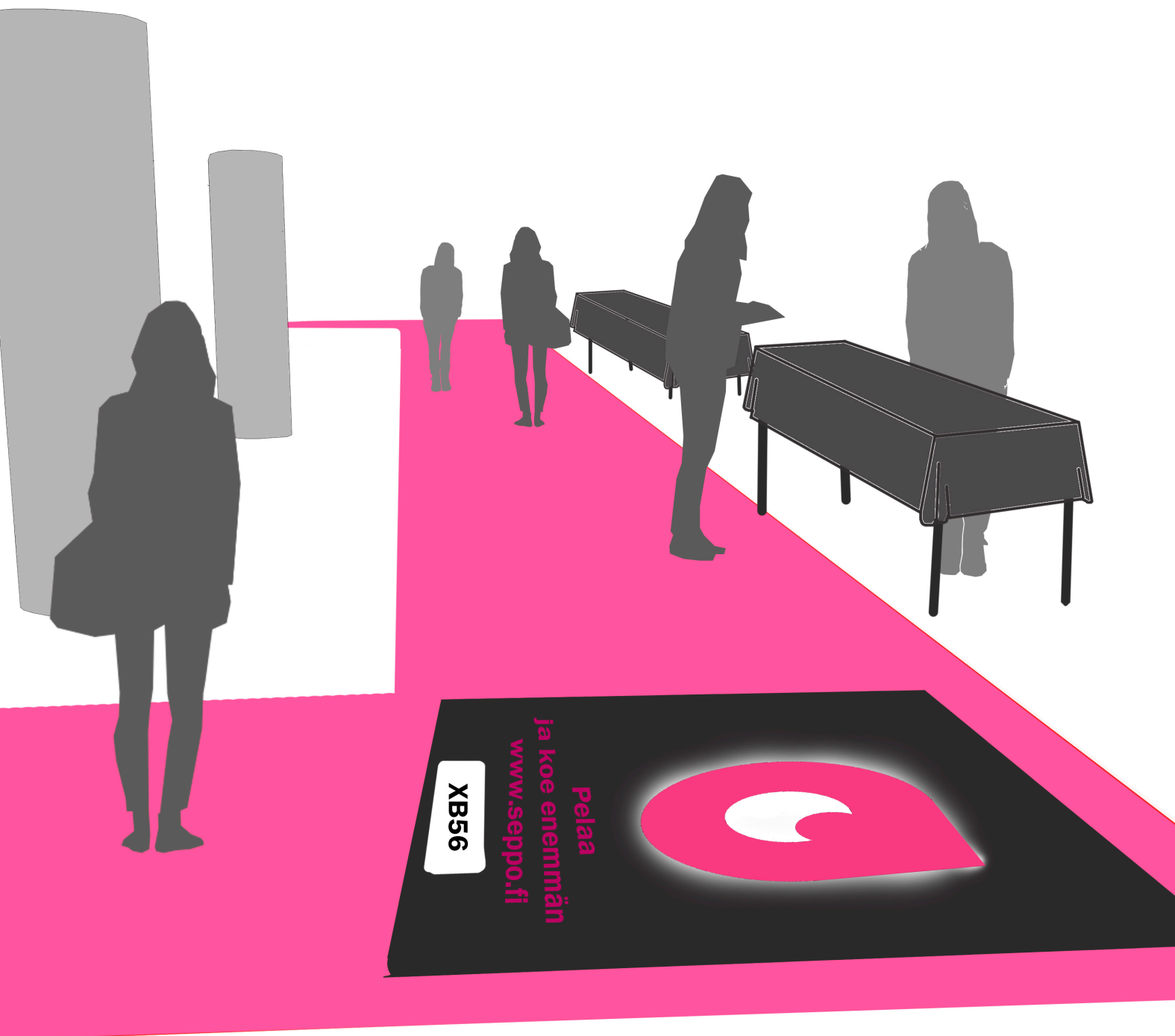
Osa tehtävistä olisi voinut sisältää koodin etsimisen alueelta tai mahdollisimman monen tietyn sanan etsimisen tapahtumasta tai muuta helppoa.



“Lisäisin Seppo-pelin alkuun ominaisuuden, jossa on mahdollisuus lähettää opettajalle oppilaiden vastaukset tehtäviin .”

Pelin muistaminen tapahtumassa

Peli unohtui monelta pelaajalta tapahtumassa, koska tapahtuma itsessään tarjosi paljon virikkeitä. Ideani olisi lattialle sijoitettavat matot, jotka muistuttaisivat pelistä. Matto sisältäisi mahdollisesti interaktiivisia ominaisuuksia, esimerkiksi valon syttymisen sille astuttaessa. Matto sisältäisi myös ohjeet pelin aloittamiseen sekä pelitunnuksen. Tätä konseptia ja samoja mattoja pystyisi hyödyntämään myös muissa tapahtumissa. Tällöin ei ole väliä, missä kohtaa tapahtumaa löytää pelin, eikä pelaamaan tarvitsisi kenenkään olla houkuttelemassa.



Pelin ominaisuudet

Aika

Koska käyttäjähaastattelussa kävi ilmi, että peli olisi tarvinnut hieman lisää jännitettä, tulisi peliaikaa mielestäni rajata. Esimerkiksi yksi tunti peliajaksi pelin aloittamisesta lähtien tasapuolistaisi peliä eri aikoihin aloittavien pelaajien kesken. Se myös pakottaisi pitämään pelaamisessa jonkinlaista tahtia.

Paikannus

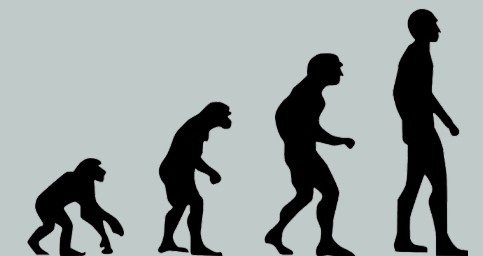
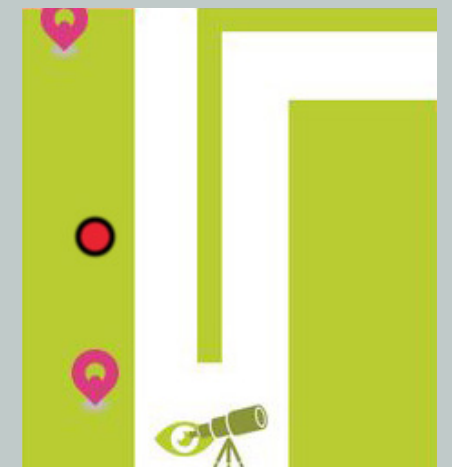
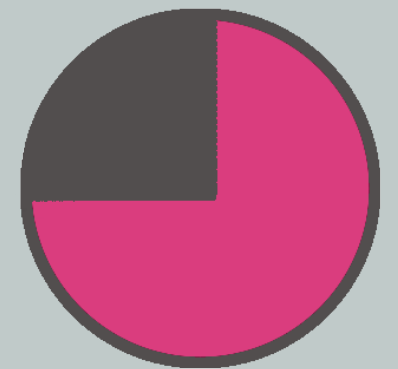
Kartan havainnollisuudella ei ole niin paljon väliä, jos paikannin näyttää, kun lähestyt Seppo-rastia. Tämä ominaisuus myös mahdollistaisi käyttäjäpolun ohjautumista, jos vain muutama rasti näkyisi kerralla ja pystyisi näkemään rastit, jotka ovat lähellä. Tosin RuutiExpon kaltaisessa tapahtumassa, jossa kaikki on suhteellisen lähellä, tällainen ominaisuus ei olisi niin tarpeellinen. Kuitenkin isoilla messuilla ominaisuus olisi hyödyllinen, koska se toimisi reaaliaikaisena karttana.

Kehittyvä profiili

Jonkinlainen visualisointi siitä, kuinka pelaaja kehittyy pelatessa, olisi keventävä. Kun seuraavaan profiilitasoon on jäljellä enää kolme pistettä, se tuntuu vähältä, mutta jos pelin voittoon on 460 pistettä, se tuntuu ylivoimaiselta.

Tehtävämerkit

Tulevissa tapahtumissa pelissä tulisi olla ominaisuus, jossa Seppo-tehtävistä nähtäisiin, mihin kartan alueeseen tehtävä liittyy. Kun tehtävän tekeminen liittyy fyysiseen alueeseen, mutta alue ei itsessään näy kartassa tai ympäristössä, voi tehtäväikonin ympäriltä rajata alueen. Esimerkiksi RuutiExpo-pelissä olisi voinut ikoneilla osoittaa tehtävän liittymisen tapahtuman teema-alueen rasteihin ja sijainnin kartalla. (kuva oikealla)



Kuva 16. "Jonkinlainen visualisointi siitä, kuinka pelaaja kehittyy pelatessa, olisi keventävä." (Pixabay)



Omien tehtävien tarkastelu

Omiin tehtäviin ei pystynyt enää palaamaan lähetyksen jälkeen. Näin ollen ei nähnyt muuta kuin että menikö tehtävä oikein vain väärin, mutta ei varsinaisesti voinut oppia, mitä olisi kannattanut tehdä. Peli myös näytti erälle joukkueelle, että heillä oli lataus kesken, mutta ei näyttänyt, minkä tehtävän lataus on kesken. Omia tehtäviä tulisikin päästä paremmin tarkastelemaan jälkikäteen.

Tehtävien nimet kartalla			
Vastaukset joukkueelta:			
O vastausta arvioimatta			
Onks pokkaa?	Lataa	<input checked="" type="checkbox"/> Avoinna	Tarkistettu
Tulevaisuuden teot	Muokkaa	<input checked="" type="checkbox"/> Avoinna	Arvioimatta
Tarinoi ja inspiroidu	Lataa	<input checked="" type="checkbox"/> Avoinna	Tarkistettu
Ideoi ja ratko	Muokkaa	<input checked="" type="checkbox"/> Avoinna	Arvioimatta
Tärkeitä meille	Muokkaa	<input checked="" type="checkbox"/> Avoinna	Arvioimatta
Lemppari <3	Lataa	<input checked="" type="checkbox"/> Avoinna	Tarkistettu
Meidän jengi (Aloitustehtävä)	Lataa	<input checked="" type="checkbox"/> Avoinna	Tarkistettu
Tulevaisuuden RuutiExpo	Muokkaa	<input checked="" type="checkbox"/> Avoinna	Arvioimatta

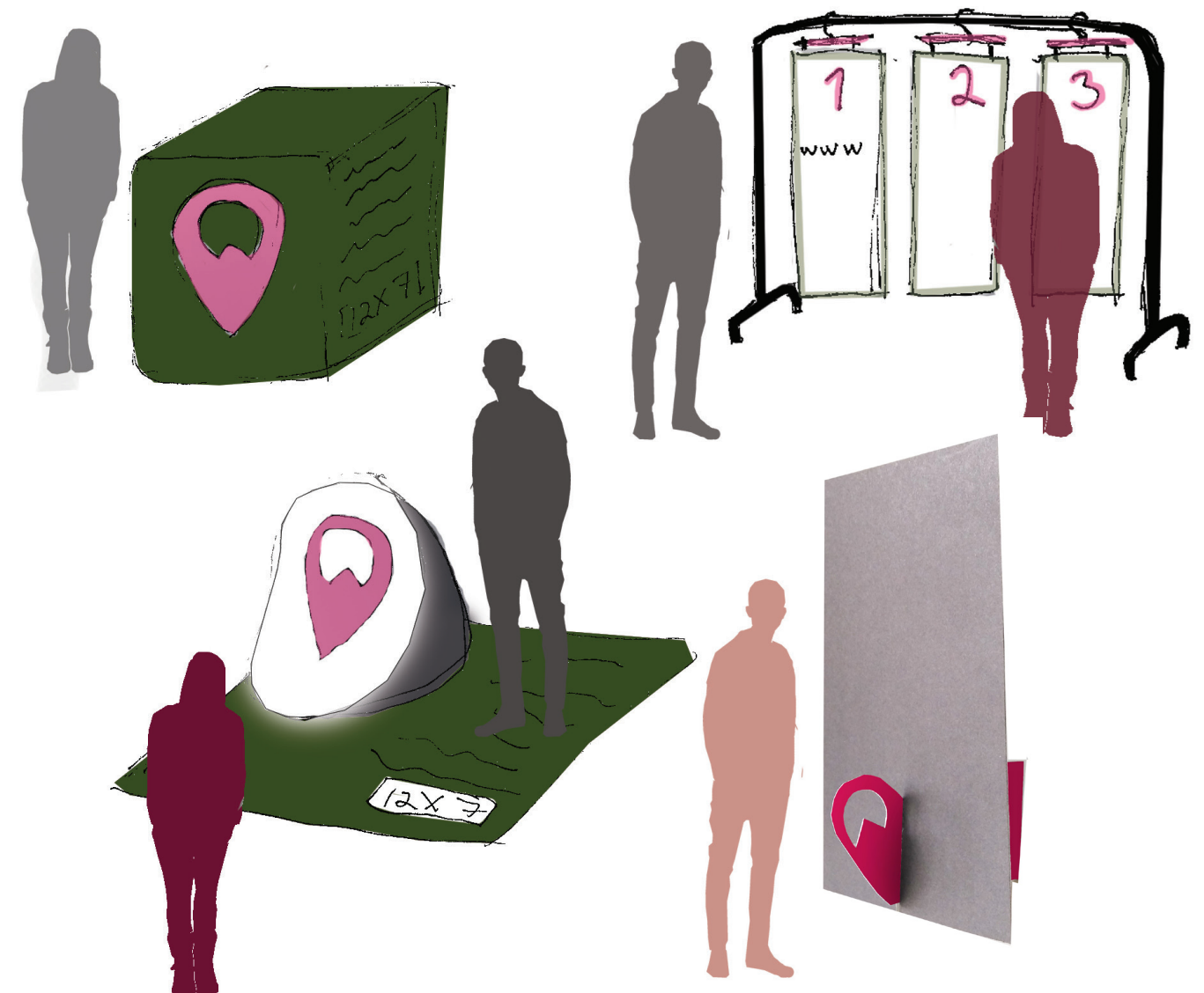
Omien tehtävien tarkastelu näyttäisi, mitä on tehty ja mitä tekemättä. Tässä kohtaa olisi pelaajalle myös toinen mahdollisuus ladata omat tuotoksensa kännykälleen.

Seppo-ständi

Ständin itsessään tulisi olla sen verran mielenkiintoinen, että kävijät hakeutuisivat itse sen luokse. Ständissä tulisi olla selkeät pelin aloitusohjeet tarpeeksi isolla fontilla.

Ruutipeli nimenä pelille olisi houkuttelevampi ja kuvaavampi kuin Seppo-peli. Peliohjeiden yhteydessä, jos tarvitaan edelleen pelin esittelijöitä, pelistä voitaisiin puhua Ruutipelinä.

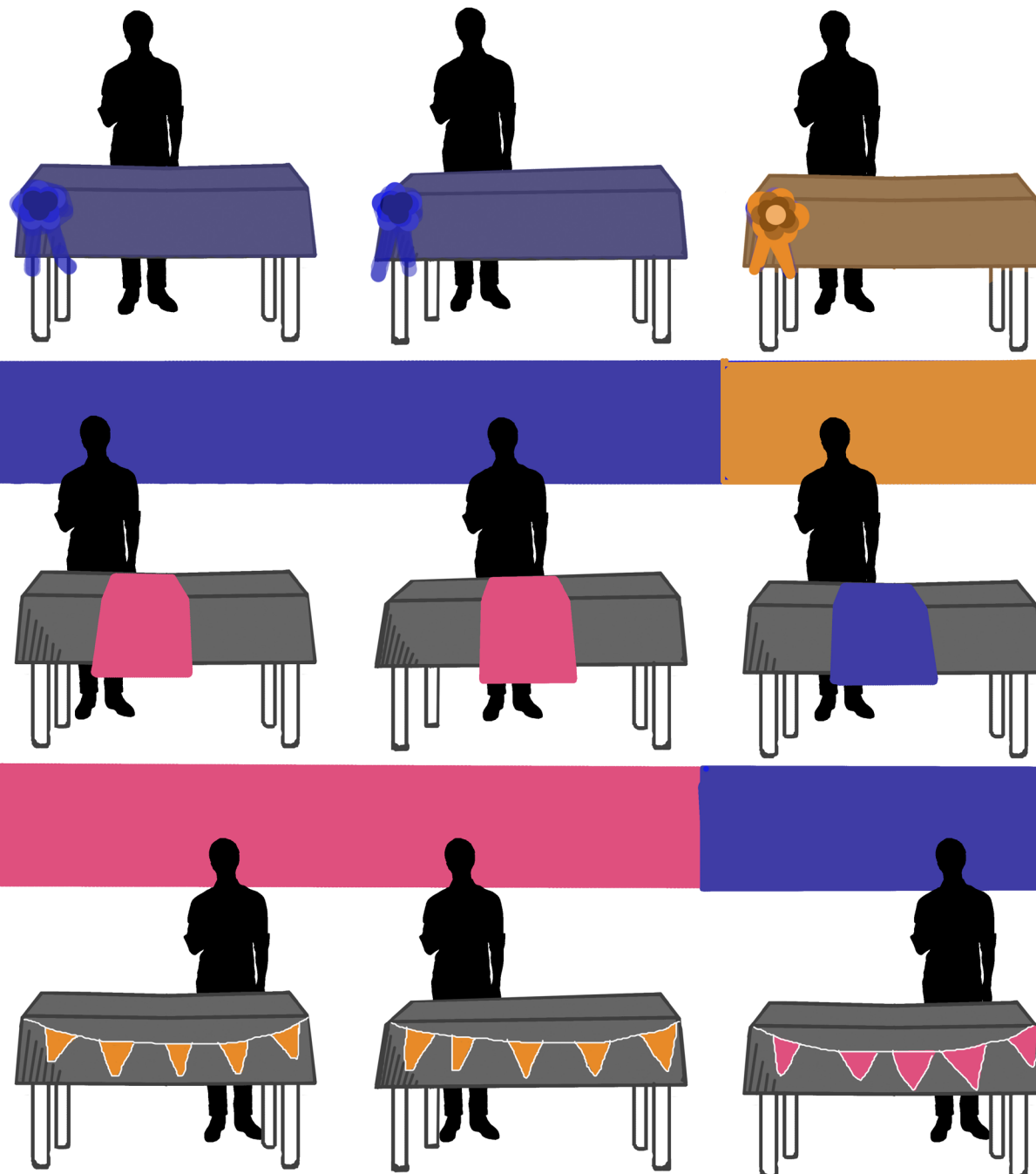
Fyysisen ohjeen lisäksi Seppo-pelialustan mukana voi tulla valmis digitaalinen versio, jonka tapahtumassa kuin tapahtumassa voi laittaa näytölle. Tällöin ohjeet pelaamiseen saataisiin nopeasti esille ilman kummempaa suunnittelua, askartelua tai toimituskuluja. Tämä tulisi siis Seppo-pelialustan mukana pelin tarjoajalta.



Aihealueet RuutiExpossa

Tapahtuman aihe-alueet tulisi mielestäni saada paremmin näkyviin. Jos teemoja halutaan esitellä kävijöille ja nimiä avata, tulisi jokaisen teema-alueen alussa olla esittelyteksti siitä, miten tulevat rastit liittyvät toisiinsa. Tämä esittelyteksti olisi myös teema-alueen värinen. Silloin kävijät tietäisivät teema-alueen vaihtuvan tehdessään Seppo-tehtäviä.

Toinen tapa helpottaa RuutiExpo-rastien teema-alueiden tunnistamista olisi laittaa jokaiselle rastille jokin teemavärinen symboli, esimerkiksi rusetti tai vaikka ilmapallo, jossa lukee teema-alueen nimi. Näin ne, jotka pelasivat, saisivat varmuuden alueesta.



Yhteenveto

Olin tavallaan hieman helpottunut, kun peli ei toiminut ensimmäisellä yrittämällä täydellisesti. Se tarkoitti, että tehtävää on. 2016 RuutiExpon pelistä kuitenkin osa tavoitteista toteutui, mikä tarkoitti, että osa yrityksistämme onnistui. RuutiExpossa Seppo-peli syvensi kokemusta lisäämällä pelaajan käyntejä eri rasteilla ja madaltamalla kynnystä keskustella rasteilla teemasta. Se myös lisäsi aiheen pohdiskelua ryhmän sisällä, siis silloin kun ryhmä pelasi peliä kunnolla. Näiltä osin pelille asetetut tavoitteet toteutuivat.

Suuri ongelma Seppo-oppimispelissä oli pelaajakato ja pelaamattomuus. Olen nyt koettanut selvittää syitä tähän ja kehittänyt ongelmia ratkaisuehdotuksia konseptien muodossa. Konsepteistani voi toteuttaa tarpeen mukaan osan tai käyttää kaikkia. Konseptien kokeilun jälkeen tiedettäisiin pelin käytöstä taas hieman enemmän. Opinnäytetyöni onkin aika kysyvä, koska valmiiksi tietoa siitä, kuinka nuorisoasiainkeskuksen tulisi hyödyntää peliä, ei ollut. Ei ollut myöskään selkeää visiota siitä, mikä pelin rooli olisi tapahtumassa.

Kävijät olivat pääosin 13-17-vuotiaita, vaikka aluksi luulimme ikähaitaria suuremmaksi. Nuoremmille kävijöille saattoi olla pelkkä tapahtuma niin täynnä virikkeitä, ettei keskittymiskyky riittänyt pelaamiseen. Tässä tapauksessa tulisi miettiä, kannattaako tätä peliä käyttää tapahtumassa, jossa kävijälle on runsaasti virikkeitä. Peliä ei ehkä tulisi pelata lainkaan, mikäli peli alkaa kilpailla kävijän huomiosta tapahtumarastien kanssa.

Toinen muuttuja, jota oli vaikea kontrolloida, oli aika. Osalla pelaajista oli paljon aikaa tapahtumassa ja osalla vain tunti. Ne pelaajat, joita haastattelin ja jotka pelasivat pelin loppuun, viettivät tapahtumassa melkein koko päivän. Onnistuneen oppimiskokemuksen saavuttamiseen pelillä tällaisessa tapahtumassa saattaakin liittyä oleellisesti aika. Peliä ei pystytty etukäteen kellottamaan, eli mitään tietoa pelin kestosta ei ollut. Sinänsä ei ole pelin oppimistavoitteiden takia välttämätöntä, että pelaajat pelasivat loppuun, sillä perusidea pelissä ei ole voitto vaan oppiminen. Pelin loppuun asti pelaaminen ei ehkä ollut validi pelin onnistumisen mittari.

Oletimme, että palkinto olisi motivaattorina hyvä, mutta voi olla, että nykypäivänä, kun kaikenlaisia kilpailuja hyppii silmille sosiaalisessa mediassa, palkinto motivaattorina ei ole hyvä. Doog-sovelluksessa, jota käytin benchmarkkauksessani, motivaattorina olivat hyväntekeväisyyteen sijoitettavat rahat. Voi olla, että nykyään motivaattorina toimivat paremmin arvoihin liittyvät palkinnot, tai kuten yksi konsepteistani ehdotti, opettajien osallistaminen pelaamiseen. Eli motivaattorina porkkanaa parempi vaihtoehto voisi ollakin keppi.

Itse opin paljon haastattelutilanteesta. Huomasin haastattelutilanteesta, että monet kysymykseni toistivat itseään. Tällöin jätin väliin kysymyksen, jos vastaus oli tullut jo edellisessä kysymyksessä ilmi. Muuten keskustelutilanteesta olisi tullut todella tönkkö. Osaan kysymyksistäni oli nuorten pelaajien vaikea vastata, eli en varmaan ollut osannut muotoilla kysymyksiäni tällöin tarpeeksi selkeiksi. Huomasin myös, että olin tehnyt aivan liikaa kysymyksiä, vaikka yksi haastattelu kesti vain viisi minuuttia. Käyttjähaastattelu oli mielestäni paras osuus opinnäytetyötäni, koska siinä sai eniten palautetta tehdystä työstä. Oli mielenkiintoista kuulla, miltä osin peli oli onnistunut ja olivatko minun aikaisemmin ongelmiksi luulemani kohdat todellisuudessa ongelmia.

Lähteet

Doog-sovellus

<http://doogapp.com/>

(Luettu 15.11.2017)

Seppo, Pedagogiikka n.d.

<<http://www.seppo.io/pedagogiikka/>>

(Luettu 15.5.2017)

Tripsteri

<https://www.tripsteri.fi/reilusti-paras-matkaopas/>

(Luettu 15.11.2017)

Tuplatimanttikaavio, Digital experience design, 2016

<https://medium.com/digital-experience-design/how-to-apply-a-design-thinking-hcd-ux-or-any-creative-process-from-scratch-b8786efbf812>

(Luettu 15.11.2017)

Kuvalähteet

Kuvalähteet esiintymisjärjestyksessä. Jos ei toisin mainita, kuvat ovat omiani.

Kuva 1. Private Wifi

<http://blog.privatewifi.com/how-advertisers-track-you-on-your-smartphone/>

(Luettu 21.11.2017)

Kuva 2. RuutiExpo järjestetään Helsingin kaupungintalolla. (Wikipedia)

https://fi.wikipedia.org/wiki/Helsingin_kaupungintalo#/media/File:Helsingin_kaupungintalo_satamasta.jpg

(Luettu 15.11.2017)

Kuva 3. Timanttikaavio (Digital experience Design)

<https://medium.com/digital-experience-design/how-to-apply-a-design-thinking-hcd-ux-or-any-creative-process-from-scratch-b8786efbf812>

(Luettu 15.11.2017)

Kuva 4. Käyttäjäkokemuksen tausta(Wonder How To)

<https://img.wonderhowto.com/img/76/07/63583884315130/0/10-desk-hacks-thatll-help-you-get-more-done-work.1280x600.jpg>

(Luettu 15.11.2017)

Kuva 5. Seppo-peli on työkalu oppimisen tueksi. (Seppo)

<http://seppo.io/>

(Luettu 15.11.2017)

Kuva 6. (Tripsteri)

<https://www.tripsteri.fi/kategoria/oppaat/>

(Luettu 15.17.2017)

Kuva 7. (Doogapp)

<http://doogapp.com/doog-pisteet-helsingissa/>

(Luettu 15.11.2017)

Kuva 8. (Tripsteri)

<https://www.tripsteri.fi/kategoria/oppaat/>

(Luettu 15.17.2017)

Kuva 9. Määrittäminen (Shutter Stock)

: <https://cdn.shutterstock.com/shutterstock/videos/6965203/thumb/1.jpg>

(Luettu 15.11.2017)

Kuva 10. A-ständeillä voi välittää tietoa alueista (Pinterest)

<https://fi.pinterest.com/pin/215469163398388743/>

(Luettu 15.11.2017)

Kuva 11.”Selkeyttävä teksti jokaisen teema-alueen alkuun. “ (Happysleepy)
<http://happysleepy.com/exhibitions/lets-glow-kwag/>
(Luettu 21.11.2017)

kuva 12. “Mahdollisuus valokuvaan kuuluisien vaikuttajien pahvikuvien kanssa ”(Inquirer)
<http://newsinfo.inquirer.net/663909/for-folks-who-cant-get-near-pope-selfie-with-cardboard-enough>
(Luettu 21.11.2017)

Kuva 13. Haastattelin kävijöitä tapahtumassa pelaamisen jälkeen.(Thornely fallis)
<https://thornleyfallis.com/wp-content/uploads/2014/08/github2.jpg>
(Luettu 15.11.2017)

Kuva 14. Kehitys (Thornley fallis)
<https://thornleyfallis.com/wp-content/uploads/2014/08/github2.jpg>
(Luettu 15.11.2017)

Kuva 15. Konseptimuutokset (Enrich Company)
<http://enrichco.com/wp-content/uploads/2015/07/starting-a-business-in-Singapore.jpg>
(Luettu 15.11.2017)

Kuva 16. ” Jonkinlainen visualisointi siitä, kuinka pelaaja kehittyy pelatessa, olisi keventävä. “
(Pixabay)
<https://pixabay.com/en/evolution-human-evolution-2780651/>
(Luettu 21.11.2017)

Liiteluettelo

Liite1 - Pelikysymykset ja kuinka moni vastasi niihin.....44

Liite 2 - Minun pelikysymykseni.....46

Liite 3 - Haastattelukysymykset.....47

Liite 4 - Haastattelukysymykset ryhmä 148

Liite 5 - Haastattelukysymykset ryhmä 2.....50

Liite 6 - Haastattelukysymykset ryhmä 3.....52

Liite 7 - Haastattelukysymykset ryhmä 4.....54

Liite 8 - Haastattelukysymykset ryhmä 5.....56

Liite 1

Pelikysymykset ja kuinka moni vastasi niihin

Tulevaisuuden RuutiExpo vastauksia 7

Käykää jättämässä palaute tämän vuoden RuutiExposta kaupungintalon aulassa ja vaikuttakaa ensi vuoden Expoon.

Vaikuta suoraan ytimeen! vastauksia 5

Käykää Ruudin ydinryhmän äänestyspisteellä. Tutustukaa ehdokkaiden teemoihin ja valitkaa parhaat ehdokkaat(40p). Jos olet 13–17-vuotias, käy äänestämässä suosikkiasi. Mikä oli ryhmän mielestä paras vaaliteema(10p)?

Ensimmäiset asiat ensiksi vastauksia 11

Viime vuonna Ruudin ydinryhmä teki aloitteen nuorten itsenäistymiskurssista kouluihin sekä selvitti, miten nuoret muuttaisivat omia asuinalueitaan sekä paljon muuta. Mitä asiaa ryhmäsi toivoo Ruudin ydinryhmän ajavan ensi vuonna?

Jos mä oisin sä vastauksia 9

Jos olisit Helsingin uusi pormestari, minkä asian tekisit tai muuttaisit ensimmäisenä? Jätä ideasi apulaiskaupunginjohtajalle Nuorten Ääni -toimituksen pisteelle. Todista kuvalla tai videolla!

Meijän jengi (aloitustehtävä) vastauksia26

Kirjoittakaa koulunne nimi sekä omat nimenne (etu- ja sukunimi). Tietoja käytetään voittajan tavoittamiseen.

Outo juttu vastauksia8

Mikä on RuutiExpon kummallisin rasti? Kertokaa omin sanoin rastin tehtävä, ja perustelkaa valintanne.

Enpä ollut tullut ajatelleeksi vastauksia 6

Mikä rasti sai ryhmänne ajattelemaan uudella tavalla? Kirjoittakaa ylös uusi ajatus ja mikä rasti oli kyseessä.

Monta tapaa vaikuttaa vastauksia9

Valitkaa mielestänne kivoin tapa vaikuttaa? Ottakaa kuva tai video, kun suoritate tehtävän(50p).

-Kehu tuntematonta

-Haasta rastin pitäjä keskusteluun

-Esitä kysymys Juhlasalin puhujalle

-Vie roskat roskikseen ja lajittele oikein

-Tai jotain muuta positiivista!

Tarinoi ja inspiroidu vastauksia 8

Käykää tekemässä Tarinoi ja inspiroidu - alueen rastien tehtäviä ja valitkaa ryhmänne suosikkirasti. Kertokaa mikä on mielestänne inspiroivin tapa tuoda omia ajatuksia ja mielipiteitä esille(30p). Kuva tai video rastilta tuo lisäpisteitä(20p)!

Onks pokkaa? vastauksia 5

Käykää tekemässä Onks pokkaa –alueen rastien tehtäviä ja valitkaa ryhmänne suosikkirasti. Kertokaa mikä rasti rohkaisi ryhmäännne toimimaan eniten, miten ja miksi (30p)? Kuva tai video rastilta tuo lisäpisteitä(20p)!

Tulevaisuuden teot vastauksia 6

Käykää tekemässä tulevaisuuden teot -alueen rastien tehtäviä ja valitkaa ryhmänne suosikkirasti. Kertokaa mikä tulevaisuuden teko muuttaa maailmaa parhaiten(30p). Kuva tai video rastilta tuo lisäpisteitä(20p)!

Kyllä sillä on väliä! vastauksia11

Mitkä näistä onnistuivat koska nuoret vaikuttivat?

Kesäseteli, Annantalon kesäparkki, Helsinki Love Festival, Kannelmäen pelihuone, Tasa-arvoinen avioliittolaki, kaikki edelliset.

Lemppari <3 vastauksia 5

Jokainen ryhmäläinen etsii lempirastinsa. Ottakaa kuva siitä, mikä oli rastilla parasta.

Tärkeitä meille vastauksia6

Etsikää RuutiExposta kaksi asiaa, joita ryhmä pitää kaikkein tärkeimpänä ja kuvatkaa ne.

Ideoi ja ratko vastauksia 6

Käykää tekemässä Ideoi ja ratko –alueen rastien tehtäviä ja valitkaa ryhmänne suosikkirasti. Mistä ideasta ryhmänne kiinnostui eniten ja miksi(30p)? Kuva tai video rastilta tuo lisäpisteitä(20p)!

Liite 2

Minun pelikysymykseni

Rasteilla käyntiin kannustavat:

-Kuinka monta rastia on RuutiExpossa? (vastausmuoto: vaihtoehdot)

-Etsi ruutiExposta 2 mielipidettä ja kuvaa ne. (vastausmuoto: Kuvat)

-Käy Onks pokkaa – alueella ja kerro mikä rasti oli ryhmänne lemppari ja miksi. (vastausmuoto: Kuva, teksti, video, äänite) teema-alue: **Onks pokkaa?**

-Etsi neljä rastia jotka alkavat kirjaimella K ja ota kuva tiimistänne tekemässä rastia. (vastausmuoto: kuva)

-Palaute rasti jossa linkki palautteeseen (monivalinta tai linkki palautelomakkeeseen jonka lopussa on palautekoodi jolloin saa pisteitä)

-Ota kuva ryhmästänne kyltin kanssa jossa on koulunne nimi sekä ryhmän jäsenten nimet. (vastausmuoto: kuva)

Syventäviä kysymyksiä

-Mitä tapahtuu äänellesi, jos et äänestä? (vastausmuoto: vaihtoehdot: se ei vaikuta mitenkään, ääni vaikuttaa ja menee suoraan ”vastapuolelle” tms.)

-Minkä asian puolesta osallistuisitte mielenosoitukseen? (vastausmuoto: video, äänite, kuva)

-Mitä haluaisit muuttaa kotikaupungissasi? (vastausmuoto: video, äänite, kuva, teksti) Tulevaisuuden teot

-Voiko harrastus mielestäsi vaikuttaa? Perustele mielipiteesi. (vastausmuoto: video, äänite, kuva, teksti) **tarinoi ja inspiroidu**

-Mitkä näistä aiheista vaikuttavat nuoriin? (vastausmuoto: vaihtoehdot, esim. sota, tasa-arvo, koulutus-leikkaus, ilmastonmuutos, kiusaaminen)

-Mitkä näistä onnistuivat koska nuoret vaikuttivat? (vastausmuoto: vaihtoehdot) **tulevaisuuden teot**

-Mitkä näistä ovat tapoja vaikuttaa? (vaihtoehdot: kehuminen, keskustelu, roskien lajittelu, äänestäminen...) **ideoi ja ratko**

- Kuinka omalla elämäntavoilla voi vaikuttaa? (vastausmuoto: vaihtoehdot tai teksti)

-Kuinka omat elämän tavat voivat vaikuttaa muihin? (vastausmuoto: vaihtoehdot tai avoin) Kahteen ylempään vaihtoehtoja voi olla esim. veden/energian säästö -> ilmastonmuutos, tupakointi alkoholi, tukemalla kavereita, olemalla esimerkkinä muille, ostamalla lähiruokaa tai suomalaista yms. kaikki valinnathan ovat oikeastaan aina vaikuttamista. **Ideoi ja ratko**

-Miten kulttuurin keinoin voidaan vaikuttaa/ kuinka kulttuuri ja vaikuttaminen liittyvät mielestäsi toisiinsa (vastausmuoto: video tai teksti) **tarinoi ja inspiroidu**

Salama/ ennakko

Näet maassa makaavan tajuttoman ihmisen. Mitä sinun kuuluisi tehdä?
A) soittaa 112 B) Mennä lähemmäksi ja kysyä vointia C) poistua paikalta juosten

Mitkä näistä ovat kaikille avoimia vaikuttamis-tapahtumia
A) Pride-kulkue B) Taiteiden yö C) Presidentinvaalit

Kuinka kauan kestää purkalla maatua? (vastausmuoto: vaihtoehdot)

Mihin näistä oppilaskunta voi vaikuttaa? (vastausmuoto: vaihtoehdot)

Tutustu edustajiston jäseniin, valitse suosikkisi ja kirjoita hänen nimensä (vastausmuoto: teksti)

Tee vaikuttaja testi ja kirjoittakaa saamanne tulokset (vastausmuoto: teksti)

Liite 3

Haastattelukysymykset

Mitä haluan tietää: Oliko peli suunnattu tarpeeksi kohderyhmälleen?

Millä luokalla olet?

Miksi pelasit/ et pelannut Seppo-peliä?

Millaista oli pelata?

Mistä pidit Seppo-pelissä?

Mistä et pitänyt Seppo-pelissä?

Mitä haluan tietää: oliko Seppo-pelin ulkonäkö kutsuva nuorille? Miltä Seppo-peli mielestäsi näytti?

Tuntuiko Seppo-peli enemmän opiskeluvälineeltä vai peliltä?

Millainen mielestäsi oli RuutiExpon pelilauta?

Missä sovelluksissa on mielestäsi hyvä ulkoasu?

Mitä haluan tietää: Käytettävyyys: olivatko toiminnot toimivia?

Mitä näistä käytitte Seppo-pelissä:
Aikataulu, kartta, Tehtävät, pistetaulukko, säännöt, Chat, keskustelu pelinohjaajalle

löysittekö kaikki nämä toiminnot?

Jos lisäisit Seppo-peliin jonkin lisätoiminnon mikä se olisi?

Mitä haluan tietää: Toiminnallisuus ja yhdessä tekeminen: Kannustiko Seppo käymään rasteilla?

Kävittekö kuuntelemassa puheita?

jos, niin mitä? (salamatehtävissä kannustettiin kuuntelemaan, puheisiin liittyi tehtäviä)

Kävittekö mielestäsi useammalla rastilla koska pelasitte Seppoa?

Millaista oli vastata yhdessä tehtäviin?

Millaisista tehtävän vastaus mahdollisuuksista pidit eniten (kuva, video, teksti)?

Käytittekö kaikkia eri tapoja?

Millaista oli yhdessä ottaa kuvia?

Mitä haluan tietää: toiminnallisuus: Vaikuttivatko syventävät tehtävät kävijän pohtimiseen vaikuttamisesta? Lisäkö peli tietoa?

Oliko Seppo-tehtäviin aina helppo vastata?

Millaista oli löytää yhteinen mielipide?

Keskustelitteko tehtävistä yhdessä? jos niin mistä?

Mitä uutta opit Seppo-pelin avulla?

Pelaisitko uudelleen?

Liite 4 Haastattelukysymykset ryhmä 1 (4 henkilöä, pelasivat)

Millä luokalla olet?

8 ja 9- luokalla.

Miksi pelasit/ et pelannut Seppo-peliä?

Että voitettais, kivaa, ajan kulutusta.

Millaista oli pelata?

Ihan kivaa.

Mistä pidit Seppo-pelissä?

Se kun sai pisteitä, ihan tavallinen.

Mistä et pitänyt Seppo-pelissä?

-

Miltä Seppo-peli mielestäsi näytti?

ei mustaa taustaa.

Tuntuiko Seppo-peli enemmän opiskeluvälineeltä vai peliltä?

-

Millainen mielestäsi oli RuutiExpon pelilauta?

-

Missä sovelluksissa on mielestäsi hyvä ulkoasu?

-

Mitä näistä käytitte Seppo-pelissä:

Aikataulu, kartta, Tehtävät, pistetaulukko, säännöt, chat, keskustelu pelinohjaajalle

Kartta, Tehtävät, pistetaulukko, säännöt.

Löysittekö kaikki nämä toiminnot?

Kaikki löytyi.

Jos lisäisit Seppo-peliin jokin lisätoiminnon mikä se olisi?

Enemmän yllätystehtäviä ja enemmän tehtäviä, kysy johtajalta.

Kävittekö kuuntelemassa puheita?

joo vähän.

Jos, niin mitä? (salamatehtävissä kannustettiin kuuntelemaan, puheisiin liittyi tehtäviä)

Käveltiin ohi. Ainakin mä kävin kysyy siltä yhdeltä sen nimen.

Kävittekö mielestäsi useammalla rastilla koska pelasitte Seppo-peliä?

Kyllä

Millaista oli vastata yhdessä tehtäviin?

Melkein, kyl me juteltiin aika paljon myös.

Millaisista tehtävän vastaus mahdollisuuksista pidit eniten(kuva,video,teksti)?

Kuva oli kivoin.

Käytittekö kaikkia eri tapoja?

Ei kytetty videota.

Millaista oli yhdessä ottaa kuvia?

-

Oliko Seppo-tehtäviin aina helppo vastata ?

Oli.

Millaista oli löytää yhteinen mielipide?

Joo.

Keskustelitteko tehtävistä yhdessä? Jos niin mistä?

-

Mitä uutta opit Seppo-pelin avulla?

Aika paljon erilaisista pisteitä. tv ei kuulu biojätteeseen.

löydettiin uusia vaikutus tapoja.

pelattaisiin uudestaan. Rastit liittyivät RuutiExpon asioihin ja pohdittiin enemmän

Pelaisitko uudelleen?

Joo

Liite 5

Haastattelukysymykset ryhmä 2 (2 henkilöä, lopettivat pelin kesken)

Millä luokalla olet?

9

Miksi pelasit/ et pelannut Seppo-peliä?

Testimielelessä. Lopetettiin koska unohtu.

Millaista oli pelata ?

Ihan hauskaa.

Mistä pidit Seppo-pelissä?

Öö.. miten se oli rakennettu, peli oli hyvin rakennettu.

Mistä et pitänyt Seppo-pelissä?

Ei siinä oikeen ollu huonoja puolia. Peli ei ollut liian vaikea.

Miltä Seppo-peli mielestäsi näytti?

Peli oli ihan kivan näköinen. Ihan jees.

Tuntuiko Seppo-peli enemmän opiskeluvälineeltä vai peliltä?

Opiskeluväline.

Millainen mielestäsi oli RuutiExpon pelilauta?

Ois voinu olla hauskempi.

Missä sovelluksissa on mielestäsi hyvä ulkoasu?

-

Mitä näistä käytitte Seppo-pelissä:

Aikataulu, kartta, Tehtävät, pistetaulukko, säännöt,chat ,keskustelu pelinohjaajalle

Kartta, tehtäviä.

Löysittekö kaikki nämä toiminnot?

Kyl ne siel jossain. En tiä.

Jos lisäisit Seppo-peliin jokin lisätoiminnon mikä se olisi?

Ei tuu mieleen mitään.

Kävittekö kuuntelemassa puheita?

Joo käytiin.

Jos, niin mitä?(salamatehtävissä kannustettiin kuuntelemaan, puheisiin liittyi tehtäviä)

Ei liittynyt salamatehtäviin, ihan muuten vaan.

Kävittekö mielestäsi useammalla rastilla koska pelasitte Seppoa?

Ei.

Millaista oli vastata yhdessä tehtäviin?

Vastattiin 6 tehtävään, keskusteltiin vähän.

Millaisista tehtävän vastaus mahdollisuuksista pidit eniten(kuva,video,teksti)?

Teksti.

Käytittekö kaikkia eri tapoja ?

Joo.

Millaista oli yhdessä ottaa kuvia?

-

Oliko Seppo-tehtäviin aina helppo vastata ?

Joo.

Millaista oli löytää yhteinen mielipide?

-

Keskustelitteko tehtävistä yhdessä?

Joo.

Opitteko uutta Seppo-pelin avulla?

Ei.

Pelaisitko uudelleen?

(Syvä hiljaisuus). Ehkä tälläisessä tilaisuudessa.

Liittyivätkö tehtävät mielestäsi RuutiExpon aiheisiin?

Liittyi aiheeseen.

Koitteko että peli auttoi oppimaan uusia vaikuttamistapoja?

Joo.

Koetko pohtineesi enemmän tapahtuman sisältöä koska pelasit?

Ei.

Liite 6 Haastattelukysymykset ryhmä 3 (kaksi henkeä, pelasivat)

Millä luokalla olet?

9. - luokalla

Miksi pelasit/ et pelannut Seppo-peliä?

Se oli semmoista, että sai vähän tekemistä, ja sai erillaista ulottuvuutta tähän tapahtumaan.

Millaista oli pelata ?

Haastavaa. Ne kysymykset oli vähän sellaisia että kuinka voi vastata oikein. Ihan mukavaa.

Mistä pidit Seppo-pelissä?

Siitä, kun sai ottaa kuvia ja näyttää näkökulmia.

Mistä et pitänyt Seppo-pelissä?

Ei tainnu oikeen olla sellasta.

Mitä Seppo-peli mielestäsi näytti?

Ai visuaalisesti? Se olihyvin toteutettu, hyvät grafiikat, oli helppo ja selkee.

Tuntuiko Seppo-peli enemmän opiskeluvälineeltä vai peliltä?

Vähän molempia.

Millainen mielestäsi oli RuutiExpon pelilauta?

Se oli hyvä kun se oli karttaa niin se helpotti liikkumista.

Missä sovelluksissa on mielestäsi hyvä ulkoasu?

Matto oli hyvä. En ois mitään muuttanut.

Mitä näistä käytitte Seppo-pelissä:

Aikataulu, kartta, Tehtävät, pistetaulukko, säännöt, chat, keskustelu pelinohjaajalle

Kartta, tehtävät, pistetaulukko, säännöt

löysittekö kaikki nämä toiminnot?

Ei ihan kaikkia. Chat ja pelinohjaaja juttu jäi käyttämättä.

Jos lisäisit Seppo-peliin jokin lisätoiminnon mikä se olisi?

Aika. Aikaraja tois kilpailumeininkiä.

Kävittekö kuuntelemassa puheita?

Joo.

Jos, niin mitä?(salamatehtävissä kannustettiin kuuntelemaan, puheisiin liittyi tehtäviä)

Siinä vaiheessa oli vaan yksi. Puhe istuttiin kuuntelee ja tehtiin tehtävää samalla.

Kävittekö mielestäsi useammalla rastilla koska pelasitte Seppoa?

Joo.

Millaista oli vastata yhdessä tehtäviin?

Se oli vähän sellasta niinku että kun oli eriäviä mielipiteitä, niin piti tehdä kompromisseja.

Millaisista tehtävän vastaus mahdollisuuksista pidit eniten(kuva,video,teksti)?

Monivalinta, siinä oli mahdollista löytää oikea vastaus eikä tarttenu perustella.

Käytittekö kaikkia eri tapoja ?

-

Millaista oli yhdessä ottaa kuvia?

Se oli vähän sellasta et onks tää julkinen paikka? saaks tääl kuvata? häiritseekö se jotakuta?

Oliko Seppo-tehtäviin aina helppo vastata ?

Ei, joihinkin tehtäviin oli vaikea.

Millaista oli löytää yhteinen mielipide?

-

Keskustelitteko tehtävistä yhdessä? jos niin mistä?

-

Mitä uutta opit Seppo-pelin avulla?

Ei varmaan. Niinku ehkä vähän monipuolisemmin nähtiin näitä juttuja täällä, ku mitä oltais muuten.

Pelaisitko uudelleen?

Joo.

Liittyivätkö tehtävät mielestäsi RuutiExpon aiheisiin?

Kyllä.

Koetko että peli auttoi sinua oppimaan uusia vaikutustapoja

Ehkä vään lisätietoo, kun ollaan jo nuorisovaltuustossa.

Koetko pohtineesi enemmän tapahtuman sisältöä koska pelasit?

Joo.

Liite 7 Haastattelukysymykset Ryhmä 4

(kaksi henkeä, pelasivat)

Millä luokalla olet?

Toinen lukion ensimmäisellä, toinen kahdeksannella.

Miksi pelasit/ et pelannut Seppo-peliä?

Ööö, koska sä olit niin semmonen niin positiivinen niin aateltiin, että kai sitä kannattaa kokeilla, ja sit oli niitä palkintoja ja tästä on ympäriinsä mainoiksia nii sit piti saada selville että mikä on Seppo-peli.

Millaista oli pelata ?

Ihan oli tosi, ekalla kerralla tuli vaan kierrettyä läpi mutta sitten, kun tässä pelissä tuli esimerkiski, että mikä tällä alueella oli kiinnostavin sit tuli katottuu et aijaa tääl on tämmönenkin.

Mistä pidit Seppo-pelissä?

Just se että kävi niitä alueita ihan kunnolla läpi ja tää oli tosi hyvä kun tää oli puhelimella kun joskus on niitä paperilapulla niin yleensä siin on hirveen moni kirjottaa ja se kuva oli kätevä ku pysty ottaa oikeesti kuvia siitä. Tuli oikeesti tehtyä, koska jotkut saattaa olla semmosii, et nyt tuli joten kuten tehtyä.

Mistä et pitänyt Seppo-pelissä?

No ei oikeestaan. Puhelin oli ongelma ja salama tehtävät oli hankala, kun jos ei oo ihan alusta niin niit jää tekemättä.

Miltä Seppo-peli mielestäsi näytti?

Se oli ulkoasultaan tosi yksinkertainen, sit se oli kans semmonen nätti ei ollut liian monimutkainen.

Tuntuiko Seppo-peli enemmän opiskeluvälineeltä vai peliltä?

Peliltä että ei tullut semmoine olo että nyt opiskellaan.

Millainen mielestäsi oli RuutiExpon pelilauta?

Kyl se oli tosi selkee ja ihan kiva kunhan tajus missä menee ja ne värit autto ja matot autto. selkeä kun se on tosi hyvä jos ois ollu liikaa tavaraa niin se hämmentää ihmisiii. Niin et jos sinne ois merkattu niitä pisteitä niin se ois ollu tosi vaikee et missä nyt oikeesti menee. Et heti tajus et tossa on pallo et siin on tehtävä.

Missä sovelluksissa on mielestäsi hyvä ulkoasu?

-

Mitä näistä käytitte Seppo-pelissä:

Aikataulu, kartta, Tehtävät, pistetaulukko, säännöt,chat ,keskustelu pelinohjaajalle

Kartta, tehtävät, ei katottu pistetaulukkoa. mie vaan pelasin! katottiin sääntöjä ei chatattu tai ei kysytty apua. Me vaan mentiin ja tehtiin ja aina välil tehtiin jotain mikä ei liittyny ollenkaan siihen peliin.

löysittekö kaikki nämä toiminnot?

-

Jos lisäisit Seppoon jokin lisätoiminnon mikä se olisi?

Mä oon nyt pelannut tätä vaan kerran et on tosi vaikee sanoo toimi kyl hyvin. Ei tuu nopeesti mitään mieleen ehkä monipuolisempia tehtäviä vois lisätä sanoisin. Kyl tää näinkin oli kiva.

Kävittekö kuuntelemassa puheita?

Käytiin me ohimennen, mutta meil on ollut aika kiire aika taulu. Kyl me käytiin vähän siinä pyörähtää.

jos, niin mitä?(salamatehtävissä kannustettiin kuuntelemaan, puheisiin liittyi tehtäviä)
2 tai kolme tuli. enimmäkseen kai en salamatehtävät tulee kun on tapahtumaa se on oikeestaan aika hyvä niin sit on aika hyvä et muuten ei kierrellessä tiiä. Se on aika hyvä info.

Kävittekö mielestäsi useammalla rastilla koska pelasitte Seppoa?

Joo.

millaista oli vastata yhdessä tehtäviin?

Välillä oli vähän eriäviä mielipiteitä. oltiin aika paljon samaa mieltä asioista kuiteskin. kyl me saatiin kaikki päätettyä, ei me alettu tappelee. Piti vaan välillä pysähtyy ajettelee kun oli aika sillai, nyt mennään tonne, nyt mennään tonne, nyt mennään tonne. Oltiin vähän rauhattomia. Kyl me keskusteltiin kaikista asioista. Et jos ei oltu samaa mieltä niin puhuttiin.

Millaisista tehtävän vastaus mahdollisuuksista pidit eniten(kuva,video,teksti)?

Teksti ja kuva oli aika hyvä.

Käytittekö kaikkia eri tapoja ?

Ei käytetty videoo missään.

Millaista oli yhdessä ottaa kuvia?

Se oli vähän semmosia ota sinä nyt kuva, okei. Nii minut laitettiin kirjottaa vastausta ja toinen oli ottanut kuvan sillä välin.

oliko Seppo-tehtäviin aina helppo vastata ?

Oli. Oli selvät säännöt. Kyllä niissä välillä piti vähän miettii mutta mahdollista oli kaikkiin vastata. Alussa meil oli hirvee kiire, mutta sitten päätettiin ettei pidä hätiköidä.

Millaista oli löytää yhteinen mielipide?

-

Keskustelitteko tehtävistä yhdessä? jos niin mistä?

-

Mitä uutta opit Seppo-pelin avulla?

No ihan että mitä kaikkee löytyy ees täältä. Et tuol oli semmostakin, kun tuol on noita rasteja siel oli joku suomen YK- nuoret, et just semmosta mitkä tekee kaikkee hyvää et se oli uus juttu. sitten me alettiin just yht äkkii keskustelee just kun me ollaan Lappeenrannasta et sit tuli paljon keskusteltuu just kaikkien kaa kun pelas. Et se oli minusta tosi kivaa.

pelaisitko uudelleen?

Pelaisin. Joo.

liittyivätkö tehtävät mielestäsi RuutiExpon aiheisiin?

Joo, kyllä. Oli ihan just tätä tapahtumaa varten tehty.

Koetko että peli auttoi sinua oppimaan uusia vaikutustapoja?

Joo, sanoisin.

koetko pohtineesi enemmän tapahtuman sisältöä koska pelasit?

Joo todellakin et tuli käytyy paremmin läpi.

Liite 8 Haastattelukysymyksetryhmä 5 (2 henkeä, pelasivat)

Millä luokalla olet?

Lukion kolmannella (toinen) lukion 2. ja ammattikoulu(toinen).

Miksi pelasit/ et pelannut Seppo-peliä?

No se peli vaikutti tosi mielenkiintoiselta, ja sit kun me kuultiin et pääsee näkemään asioita mitä ei oo aikaisemmin tajunnu kiertää. Sen takia me lähettiin. Tuntu tosi mielenkiintoiselta. Ehkä se palkintokin vähän houkutteli.

Millaista oli pelata ?

Se oli hyvin kiintoisaa kun pääs vähän eri tavalla tutkittua tätä messua, miten ei ois tullu mietittyä. Ja hienoi kuvia ja videoita tuli otettua. Ja sit se oli tosi hauska kun ei nyt pakattanu mutta oli helpomp, kun oli pienempi kynnys mennä juttelemaan kun oli sillai : “Et hei me tehään tätä peliä”, niin se oli tosi hyvä. niin sen takia se oli tosi hyvä.Ja sit meni just juttelemaan erillain ku mitä ois normaalisti.

Mistä pidit Seppo-pelissä?

Interaktiivisuudesta. Et kun siin pysty laittaa niit kuvia ja ne kysymykset oli tosi hyviä.

Mistä et pitänyt Seppo-pelissä?

Nää kartta tehtävät portaissa oli hankala. Et kun niitä ei oikeen ymmärtäny. Ja kun tässä ei ollu alakertaa laisinkaan. Meni vamaan miettii joku 10min että mitä tossa portaissa on tai et missä ne jutut on.

Miltä Seppo-peli mielestäsi näytti?

Hyvältä. Peli oli mukavan näköinen oli kivat värit just semmonen mukava. Sellai tosi selkee, toimi hyvin.

Tuntuiko Seppo-peli enemmän opiskeluvälineeltä vai peliltä?

Peliltä, ihan selkeesti, ei se opiskeluvälineeltä tuntunu. Ei tullu ees ajatelleeks ennen ku vast nytten.

Millainen mielestäsi oli RuutiExpon pelilauta?

Se hämäs kun osa jutuista oli alakerrassa. Ja sit oli hauska kun tos lattiassa oli noi värit, niin en aluks ollenkaan tajunnu et ne on täs pelis. Et se ois helpottanu jos sen ois tienny heti alussa, et missä on joku “osallistu jonkin alueen juttuun” et mikä se näistä oikeen on. (haastattelijan huomio:ylhäällä ei juurikaan ollut merkitty niitä alueita, et esim onks pokkaa?-aluetta ei lukenut isolla missään) Nii et se Onks pokkaa-alue luki vaan yhes semmosessa “onks pokkaa lähtee taidenäyttelyyn?” Niin aateltiin et se on varmaanki sitten niinku tääl.

Missä sovelluksissa on mielestäsi hyvä ulkoasu?

-

Mitä näistä käytitte Seppo-pelissä:

Aikataulu, kartta, tehtävät, pistetaulukko, säännöt, chat ,keskustelu pelinohjaajalle

Kartta, tehtävät, (siis kyl me tota pistetaulukkoosta ständi pisteen näytöltä katottiin, mut ei me tajuttu et se löytyy tästä sovelluksesta) ei chatatty tossa pelin kiireessä. Ois ollu hyvä tietää tosta pelinohjaajalle jutusta et se on niinku tekninen tuki.

Löysittekö kaikki nämä toiminnot?

Ei löydetty kaikkia. Ei löydetty sitä peliohjaajalle juttua, me tiedettiin et siel jossain on, mut ei löydetty, nyt kun näytit missä se on niin onhan se ihan selkeee. Sitä ei tullu ajatelleeksi.

Jos lisäisit Seppo-peliin jokin lisätoiminnon mikä se olisi?

Jaa-a. Tos oli toi “sinulla on yksi kesken eräistä latausta” niin me ei löydetty yhtään et mikä se on, mikä on kesken. Et se jäi häiritsee. Pelottaa et jos meidän video ei lähteny eteenpäin. (haastattelija ei löytänyt mistä löytyy)-> Pitäisi näkyä että mikä on kesken (pilven kohdalta löytyi virhe teksti). Ois kiva jos näkis omat vastaukset jälkikäteen. Ois ollu kiva jos kuvat ois jääny itelle et joka kerta sen palauttamisen jälkeen.

Kävittekö kuuntelemassa puheita?

No siis sillai joo, kuunneltiin aluks sillai ohi menen. Siel kyl oli tosi mielenkiintoista.

Jos, niin mitä?(salamatehtävissä kannustettiin kuuntelemaan, puheisiin liittyi tehtäviä)

Oli, me käytiin siel museo jutussa, se kannusti käymään.

Kävittekö mielestäsi useammalla rastilla koska pelasitte Seppoa?

Joo, ennen kun alettiin pelaamaan niin me ehittiin käydä kiertää nää rastit jo, mut kun alettiin pelaa niin kyl tuli muutamia uusia.

Millaista oli vastata yhdessä tehtäviin?

Se oli oikein hauskaa.

Millaisista tehtävän vastaus mahdollisuuksista pidit eniten(kuva,video,teksti)?

Yhdistettynä se toimi parhaiten et kuva tai teksti tai video.

Käytittekö kaikkia eri tapoja ?

Joo käytettiin.

Millaista oli yhdessä ottaa kuvia?

Hauskaa tietenkin.

Oliko Seppo-tehtäviin aina helppo vastata ?

Ei aina , mut sitku mietti niin. Kysymykset oli osittain vaikeita, haastavia piti keskustella.

Millaista oli löytää yhteinen mielipide?

-

Keskustelitteko tehtävistä yhdessä? Jos niin mistä?

Piti keskustella.

Mitä uutta opit Seppo-pelin avulla?

No noilta ständeiltä. kaikista lisää.

Pelaisitko uudelleen?

Joo.

Liittyivätkö tehtävät mielestäsi RuutiExpon aiheisiin?

Joo, kulki ihan käsi kädessä.

Koetko että peli auttoi sinua oppimaan uusia vaikutustapoja?

No kun me ollaan jo semmosii vaikuttaja ihmisii, nii sillai ei. Mut jos ois olu semmonen ei asiasta tietoinen niin varmasti ois ollu ainaki joitakin oppinu.

Koetko pohtineesi enemmän tapahtuman sisältöä koska pelasit?

No joo, kyllä.